
№ 1 (61)
январь 2005 год
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
виртуальные радости
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com
нам 5 лет!
Обзоры
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Sid Meier`s Pirates!
Axis & Allies
Medieval Conquest
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Guilty Gear XX
Pro Evolution Soccer 4
Chaos League
Космические Рейнджеры 2
Prince of Persia: Warrior Within
Подробности
Ил-2 Штурмовик Руководство аса
Rome Total War. Советы и секреты
Новинки локализаций
DroneZ
Empire of Magic
Mistmare
DOOM 3
Augustus
Chaos League
Lords of EverQuest
Кино
Каратель
Пережить Рождество
Уимблдон
Chaos League
Уважаемые дамы и господа, позвольте пригласить вас в "Лигу Хаоса". И помните, что детям и людям со слабым сердцем здесь делать нечего.
Vampire: The Masquerade — Bloodlines
Пока вся прогрессивная молодежь радовалась второму пришествию Half-Life, на свет божий одновременно с идолом выползло Нечто – темное, страшное, но симпатишное.
Космические Рейнджеры 2

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

РЕЛИЗЫ

Отзвучали праздничные колокола, а череда праздников (с которыми мы вас и поздравляем) все продолжается! Но никакие праздники не смогут остановить геймера в его стремлении играть. Чем же вы сможете заняться в январе? Давайте посмотрим.

Если честно — даже не знаю, с чего начать, столько всего повыходило. Но, наверное, первое место в ваших рейтингах занимают великолепные "**Космические Рейнджеры 2**", которые вполне справедливо занимают высокие места в хит-парадах и уверенно движутся к высокой награде по итогам года. Если вас интересуют подробности — смотрите обзор от Leviafan'a на страницах 14-15.

Внезапно нас порадовала **Chaos League** (о "хитовости" которой до момента выхода никто и не подозревал). Игра получилась нестандартной и жутко затягивающей. В ней соединились экшен и стратегия, спортивный менеджер и ролевая игра. Что из этого получилось — вы можете узнать в описании игры, расположившегося на страницах 8-9.

Никто не ждал, что в спор за звание "Экшен года" между Half-Life 2 и **Doom III** сможет ввязаться еще один шутер. Но все обернулось именно так — читайте обзор на стр. 16-17 **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, который представит вам Lockust. Шансы этой игры отпихнуть в борьбе за почетное место конкурентов весьма высоки.

О ролевой игре **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** вы также узнаете из этого номера. А поможет вам в этом товарищ Bladel, осуществивший исследование мрачного игрового мира (стр. 12-13).

Думаете, этого мало, чтобы занять долгие праздничные деньки? А как же римейк великих и ужасных Pirates!, выпущенный компанией Firaxis? На него стоит взглянуть уже хотя бы из-за имени, которое звучит в полном названии игры — **Sid Meier's Pirates!**. Однако Мейер не стал почивать на лаврах и подарил нам неплохую игру, в чем вы и убедитесь, прочитав обзор на стр. 11.

А ведь есть еще **Prince of Persia: Warrior Within**. Хотя он и немного разочаровал, но все равно не пройдет незамеченным. Что же в игре не соответствует желаниям геймеров, вам поведает Lockust в своем обзоре (стр. 19).

Если вы думаете, что на этом все, то жестоко ошибаетесь. Среди релизов, о которых вы обязательно узнаете из газеты — файтинг **Guilty Gear XX**, стратегии **Axis & Allies** и **Medieval Conquest**, футбольный симулятор **Pro Evolution Soccer 4**. Как видите, разнообразие жанров как никогда высоко.

Как, вы во все это уже переиграли и просите чего-нибудь новенького? Ищите тогда на прилавках следующие новинки: RTS "**Александр**" (в стиле "Казаков"), менеджеры **NHL Eastside Hockey Manager** и **Football Manager 2005**, фэнтези-стратегии **LOTR: The Battle for Middle-Earth** и **Armies of Exigo**, аркаду **Worms Forts: Under the Siege**, приключение **Sentinel: Descendants in Time**, онлайновую ролевую игру **World of Warcraft** и многое другое.

В самое ближайшее время нас ожидают также январские релизы: **Hearts of Iron 2, Blood Rayne 2, The Punisher, "Карибский кризис", Hoyle Casino 3D, Dungeon Lords, Freedom Force vs. the Third Reich, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Star Wars Republic Commando, Stolen, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**. Среди этого многообразия каждый сможет найти себе игру по вкусу, было бы желание.

В общем, ребята, не думаю, что вы сможете заскучать при таком обилии игр. Геймерских вам каникул, а студентам желаем удачи на сессии.


Tortuga: Pirate's Revenge

АНОНСЫ

В феврале Electronic Arts планирует выпустить первую игру новой спортивной серии — **UEFA Champios League 2004-2005**. Слишком долго ведущее европейское футбольное соревнование оставалось без компьютерной реализации, но теперь проблема решена. Обещают большое количество клубов (около 250), движок от FIFA 2005 и возможность участвовать в турнире, начиная с квалификационного этапа (интересно, будут ли в игре белорусские клубы?).

Ubisoft анонсировала продолжение сериала Rainbow Six. Очередная часть игры будет называться **Rainbow Six: Lockdown**. В ней команде "Радуга" придется противостоять угрозе биотерроризма, распространяющейся по Земле. Что характерно, если раньше только наши герои охотились за преступниками, теперь охота развернется и на них. Могущественная террористическая организация, раздосадованная успехами подразделения Rainbow, попытается уничтожить наших героев. Выйдет игра весной этого года.

Компания Crazy House приступила к разработке игры "**Жюль Верн: Войны Изобретателей**". Действие переносит нас в параллельную вселенную, где с XIX века события пошли не так, как у нас. "Изобретательская лихорадка" и неконтролируемая деятельность ученых привели к смещению земной оси. Следствием этого стали катаклизмы и разрушения. Большая часть человечества оказалась на грани вымирания и жила, как в бронзовом веке. Только три группировки Изобретателей (ученых, ставших администраторами районов планеты) сумели сохранить цивилизацию. Именно они и вступят в борьбу за власть. Главная особенность проекта — возможность конструирования в нем самых "безумных" юнитов. Если вы всегда желали создать действующую модель летающего подводного танка, то в конце 2006 года сможете осуществить свое желание.

В первом квартале 2005 года Ascaron выпустит "пиратскую" игру **Tortuga: Pirate's Revenge**. Чернокожий моряк, освобожденный старым пиратом, станет на "тропу войны". Впереди у него — грабежи кораблей, интересные встречи и борьба за право обладать сокровищами затонувшего испанского флота. Еще игра может похвастаться обновленным движком, выглядящим на очень высоком уровне, и большим количеством видеоматериалов.

В марте 2005 года появится шутер **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction**. Один из секретных агентов займется "расследованием" деятельности фирмы, подозреваемой в сотрудничестве с террористами. Результатом расследования будут горы трупов и восстановление мира и порядка на планете.

Ближе к лету получит продолжение серия "Титбит". В "**Невском Титбите**" главный герой Жора Ньюк:) будет бороться с инопланетными пришельцами. Жанр игры — экшен.

Летом 2005 года выйдет адд-он к **Chaos League**. В нем появятся не только новые арены и бойцы, но и новая раса — Little men. Кто они такие, еще неизвестно, но по скриншотам ясно, что механикой ребята интересуются очень сильно. Надеемся на достойное продолжение отличной идеи.

ДАЙДЖЕСТ

● Появились слухи о создании **JoWood** — игры по фантастическому сериалу "Звездные врата" (StarGate). Вроде эта игра должна появиться на прилавках в четвертом квартале этого года, но других подробностей на данный момент не имеется.

● Компания Infogrames из-за проблем с финансами продала права на издание последующих игр из серии **Civilization**. Имя покупателя пока не объявлено. Впрочем, он наверняка проявится в ближайшие месяцы, ведь уже идет разработка четвертой части игры.

● За месяц компания **Valve** удалила более 50 тысяч учетных записей пользователей на сервисе Steam. Связано это с попытками пользователей украсть ключ к защите Half-Life 2, а также прочими способами нарушить авторские права Valve. Последняя заявляет, что и в дальнейшем будет продолжать борьбу с пиратством самыми жесткими методами.

● В **Новой Зеландии** запретили распространение и хранение **Postal 2**. Наказание за нарушение закона — до полугода тюрьмы. А в **Иллинойсе** губернатор разработал свою собственную систему рейтингов игр. Теперь в этом американском штате практически любая игра может быть привлечена к ответственности за пропаганду насилия или непристойное содержание. Так что не везде геймерам такое раздолье, как у нас.

● Компания Nagual, будучи под впечатлением от успехов серии Grand Theft Auto, пришла к выводу о необходимости создания собственной игры криминального характера. Ее проект **Dealer: Chronic, Pills & Coke** предложит игрокам роль наркодилера. Начав со "скромной" продажи марихуаны школьникам, можно будет пройти путь до наркобарона, контролирующего весь город. Главная проблема разработчиков — издатель для игры пока не найден. Да и захочет ли кто-нибудь браться за столь опасный проект? Так ведь можно и на заметку полиции попасть...

● В феврале 2005 года с консолей на PC будет портирован аркадный экшен **House of the Dead III**. Геймеры-компьютерщики смогут всласть потешить свою страсть к уничтожению нежити в лице зомби и прочих "мертвяков".

● "**Акелла**" собирается издать игру "**Трудно быть Богом**" (которая находится на ранней стадии разработки) не только на постсоветском пространстве, но и в Западных странах. Кстати, российские "**Звездные волки**". "**Космические рейнджеры 2**" и "**Власть закона**" также появятся на Западе в течение этого года.

● Одна из студий Electronic Arts начала работы над новой игрой во вселенной **Red Alert**. Из подробностей нам пока известно только то, что движок будет взят у Battle for Middle-Earth и слегка улучшен. Впрочем, главное — это то, что Red Alert вернется на экраны мониторов, а остальное уже не так важно.

● И в этом месяце не обошлось без переносов. **Earth 2160** "переехала" на второй квартал 2005 года. **Heritage of Kings: The Settlers** мы увидим только в феврале. Игру **Matrix Online** мы "пощупаем" (в лучшем случае) только во втором квартале этого года. Релиз "**Карибского кризиса**" также был перенесен. Новая дата выхода постапокалиптической стратегии реального времени — январь.

● Издателем новой игры из серии о подразделении **Delta Force — Conflict: Global Terror** стала компания SCi Games.

● **Grand Theft Auto: San Andreas** на PC выйдет уже в июне этого года. Хорошо, что Rockstar иногда вспоминает о нас, сторонниках компьютерных игр, а не только о "консольщиках".

● Компания Elixir развернула работы по созданию сиквела **Evil Genius 2**. Злодеи и враги человечества снова станут на тропу войны. Подробности появятся чуть позже.

● Поклонники "**Готики**" могут быть спокойны — третья часть игры будет, и выйдет она уже в этом году (по информации от разработчиков из Piranha Bytes). А пока вы готовитесь к новым приключениям в огромном мире игры, не упустите локализацию "Готики II" от "Акеллы", которая уже вышла.

● В **Sacred**, судя по всему, не будет персонажа с интригующим имечком Суккуб. Вместо него заявится Демон, стиль игры которого пока неизвестен.

● Electronic Arts приобрела 20% акций компании **Ubisoft**. Представители первой утверждают, что на издательскую деятельность второй это никоим образом не повлияет. Ну-ну.

● Мультипликационный фильм "**Алеша Попович и Тугарин Змей**" получит и компьютерное продолжение в форме игры. Продолжение приключений Алеши выйдет в феврале 2005 года.

● **1С** заявила огромное количество игр, изданием которых эта фирма займется в будущем году. Среди наиболее интересных проектов следующие: **Civilization 3** (со всеми аддонами), **Desperados: Wanted Dead or Alive, Sid Meier's Pirates!, Galactic Civilizations: Altarian Prophecy, Dungeon Lords**. Что ж, будем ждать реализации обещанного. Ведь эти игры того стоят.

● Игра **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** выйдет в русской версии практически одновременно с мировым релизом (в январе-феврале). Ответственной за это назначена компания "Новый Диск". И тогда мы сможем психически давить на наших противников, общаясь с ними в перерывах на понятном языке.

● "Акелла" переименовала "Корсаров II" в "**Корсаров III**". Главных героев будет двое — Блэйз (приемный сын Николаса Шарпа) и Беатрис. В геймплее изменений не очень много, зато нам ставят серьезную цель — стать хозяевами целого Карибского архипелага.

● В начале апреля этого года в Москве состоится третья Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ-2005). Информации с нее мы будем ждать с нетерпением, ведь именно там объявляют о перспективных русскоязычных проектах.



ПРИСТАВКИ

Просто Ад

Majesco весной 2005 года издаст экшен Raze's Hell для Xbox. Главный герой обнаруживает, что его родной мир обезображен присутствием существ Кьюлеттов. Ему не нравится такое положение вещей, и он, желая отомстить и восстановить status quo, отправляется в родной мир агрессоров — на планету Кьютопия. Особенностью этого экшена будут не только 20 миссий и большой выбор оружия, но и возможность играть в режиме "разделенного экрана" с другом.

Четвертый МегаМэн

Компания CapCom обрадовала поклонников серии Mega Man Zero на Game Boy Advance обещанием выпустить четвертую часть игры. К сожалению, больше нам пока ничего не сообщают, но мы будем стараться держать вас в курсе событий.

Hulk вернется!

Компания Vivendi Universal Games решила еще немного заработать на популярном бренде The Hulk, объявив о выпуске игры The Incredible Hulk для приставок PlayStation 2, Xbox и GameCube летом сего года. Разработчиками игры стала студия Radical Entertainment. О сюжете игры известно пока только то, что он будет прямым продолжением первой части.

GTA на Xbox

Как нам стало известно, Xbox-версия игры Grand Theft Auto: San Andreas выйдет в июне 2005 года, одновременно с компьютерным релизом.

Battletech продолжается

Корпорация Microsoft объявила о поступлении в продажу игры MechAssault 2: Lone Wolf. Этот проект — шутер от третьего лица по вселенной боевых роботов, Battletech. Мы снова попадем в XXXI век, где войны ведутся огромными боевыми роботами, управляемыми специально подготовленными пилотами. Нам пообещали около 20 миссий в кампании, связный сюжет и новый мультиплеерный режим. И мне верится, что эта игра не станет последней в таком "раскрученном" мире.

Новое имя

Игра Shining Force для PlayStation 2 получила новое имя, правда, не сильно отличающееся от старого. Теперь она зовется Shining Force NEO. Это экшен-rpg, в котором нам доведется управлять Максом — тем же героем, что был в прототипе этой игры в далеком 1992-м году. Атаковать врагов в мире игры нам позволят одноручным и двуручным мечами, а также стрелами из лука. А врагов в игре (как и предметов экипировки) более чем достаточно. Думается мне, что римейки популярных игр просто обречены на успех, но не будем загадывать наперед и подождем до конца марта, когда игра появится на прилавках.

Команда «Радуга»

Игра Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown появится весной этого года на PlayStation 2 и Xbox. Очередная, уже четвертая часть игры о сражении команды Rainbow с террористами противопоставит слуг закона мощной преступной организации. Кто выйдет из схватки победителем — будет зависеть только от вас.

Детали о Tekken 5

Namco объявила о некоторых деталях своего будущего файтинга Tekken 5 для PlayStation 2. Основной момент — включение в проект нового режима игры, добавляющего новые движения, и расширение истории одного из главных героев игры. Также в игре будет три новых персонажа (общее количество таковых возрастет до двадцати). Выход Tekken 5 запланирован на конец февраля этого года.

ИНТЕРНЕТ

С помощью сервиса Steam (www.steampowered.com) все поклонники шутера **Half-Life 2** могут скачать себе обновление, вводящее в игру **Deathmatch**. К сожалению, пока для него имеется лишь две карты (одна показывает красоты открытого пространства, другая — "коридорных" боев). Valve также пообещала в этом году увеличить количество карт, что было благосклонно воспринято фанатами. Естественно, что все это будет доступно только зарегистрированным пользователям.

На www.stardock.com можно скачать дополнительную кампанию для **Galactic Civilizations: Altarian Prophecy**. Может, она и не займет у вас много времени, зато уж точно свяжет сюжеты первой части игры и грядущего продолжения.

Очередное обновление для **"Механоидов"** качайте с www.games.1c.ru/aim/?type=file&file_id=138. Основные изменения коснулись системы набора опыта.

Поклонники Сэма Фишера, информация для вас: на www.splintercell.com/us/splintercellchaostheory/ вольготно расположился сайт игры **Splinter Cell Chaos Theory**.

Тем, кто играет в **"Космических рейнджеров 2"**, рекомендуем незамедлительно зайти на www.elementalgames.com/download/rangers2/p000v001.exe и скачать обновление до версии 1.1. По крайней мере, большинство проблем с вылетами будет устранено.

Если вас интересует информация по **E3**, то прогуляйтесь на адресок www.e3expo.com. Информация о будущей выставке компьютерных и видеоигр находится именно там.

Запущен в сеть сайт юмористической тактики **Freedom Force vs. The Third Reich**. Ищите его по адресу www.freedomforcegame.com.

Открылся также сайт шутера **Brothers in Arms**. Все об игре вы сможете увидеть на www.brothersinarmsgame.com.

С www.sims2.com можно скачать **HomeCrafter Plus**, добавляющий в **The Sims 2** новые дизайнерские возможности.

Если вы желаете познакомиться со второй частью серии **GTA**, заходите на www.rockstargames.com и качайте. Она там теперь лежит в свободном доступе.





НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Коротко о новинках. "Эво. Век динозавров"

Тем, кто не знает, чем заняться в кругу друзей, рекомендую посмотреть игру "Эво. Век динозавров". Этот проект уже появился в продаже у нас в стране. Игра достаточно интересна — и это при том, что правила отличаются невиданной простотой. Наша задача — помочь своему виду динозавров максимально расплодиться до падения метеорита. Чтобы выжить, придется отращивать меха, хвосты, рога и даже "зонтики" (защищающие от жары). Климат на планете постоянно меняется, причем иногда непредсказуемым образом, и надо пытаться расположить динозавров по карте таким образом, чтобы выжило как можно больше. Кстати, посильную помощь в этом нам окажут карточки действия, позволяющие предпринимать акции по отношению к себе и противникам. Особенно мне понравилась карточка "Потоп", резко сокращающая популяцию всех видов. Добавьте сюда забавные ситуации, возникающие за игровым столом — и вы поймете, что эта игра — одна из лучших для кратковременного отдыха.

Правила "Ночного Дозора"

Те из вас, кто раздумывает, стоит ли покупать игру "Ночной Дозор. Своя Судьба" по популярному фильму получат посильную помощь на сайте компании "Астрайт" (www.astrelgames.ru). Там в разделе "Вопросы и ответы" выложены для прочтения правила игры, после чего вполне реально определиться с необходимостью этой игры для вас, ваших друзей или даже вашего клуба.

G.U.R.P.S. Fantasy

Поклонники ролевой системы G.U.R.P.S. (а таковых у нас в стране немало) будут рады узнать о появлении очередной редакции книги Fantasy. Она поможет отыгрывать и создавать фэнтези-миры для системы G.U.R.P.S. Подробности о проекте можно получить по адресу www.sjgames.com.

"Диктатор" обзавелся сайтом

Команда "13 Рентген" выпустила в Сеть сайт своей настольной игры "Диктатор" (бесплатная версия которой давно приобрела популярность в кругах игроков). Этот проект сами разработчики позиционируют как смесь коллекционно-карточной и настольно-печатной игры. На сайте можно найти большое количество материалов по игре, а также скачать демо-версию. Всем "настольщикам" и близким к ним — смотреть на www.dictatorcontrol.ru в обязательном порядке. И игра, и мир, представленный в ней, заслуживают внимания. Кстати, по миру уже появилась первая художественная книга.

Мечник, Маг и Менестрель

Российская ролевая настольная система "ТриМ" появилась и в качестве печатного издания. Теперь в некоторых городах России у распространителей можно приобрести книгу "Мечник, Маг и Менестрель — сокращенные правила". Конечно, там еще не все, что надо для игры, но ответы на вопросы и дополнительную информацию можно получить на сайте www.krugovorot.rolevik.ru. Кстати, там же можно попытаться заказать эту книгу, так как в розничную продажу у нас в стране она пока не поступала (и поступит ли вообще — большой вопрос).

Тестирование онлайнового "Берсерка"

22 декабря начались работы по финальному тестированию онлайновой версии ККИ "Берсерк". Скорее всего, через короткий период по окончании тестирования проект "Берсерк-Онлайн" появится в сети (но не надейтесь на его бесплатность!). Будет ли его популярность столь же высока, как у "Берсерка" карточного, пока неясно, но некоторые явно "подсядут" на него из-за возможности играть в настольную игру, не отходя от компьютера (хотя такая идея и звучит достаточно странно).

Орки на турах

Поступил в продажу набор "Кавалерия орков" для воргейма "Кольцо Власти". Поклонники зеленокожих всадников на турах уже могут приобрести его, покрасить миниатюры и показать товарищу, как храбрые орки "вынесут" его "дохляков-эльфов".

Новые "Колонизаторы"

"Хобби-играми" выпущена новая коробка с игрой "Колонизаторы". В нее вошла обновленная редакция правил (с ответами на часто задаваемые вопросы), а также новый гекс для игрового поля. Кстати, объемом эта коробка значительно больше предыдущей.

Русский Warhammer

В продаже появились наборы для Warhammer Fantasy Battles с правилами на русском языке. Теперь те, кто не понимает английского (или не желает в нем разбираться), смогут приобрести себе базовый набор для игры (Империя против Орков) с русскоязычной версией правил.

Турнир в Гомеле

21 октября в Гомеле прошел турнир формата constructed по фэнтезийной ККИ "Берсерк" с участием разработчиков. Точнее, разработчика — Берсерка (в миру известного как Попов Иван). В результате сам Берсерк победил в финале Geralt'a из Гомеля (жаль все же, что наши не выиграли). И все же поздравляем Geralt'a с почетным вторым местом. Мероприятие прошло в тихой и спокойной обстановке (всего приняло участие десять человек). Что приятно — в качестве призов выступили карты с голографической надпечаткой, впервые показанные разработчиками широкой аудитории. И в этом белорусы опередили даже Москву.

Morgul Angmarsky

НАША ПОЧТА

"Четвертый" — гремевший,
игравший, жужжавший,
Мелькавший, кричавший,
гудевший вокруг,
Сменил цифру в датах,
и вот уже "пятый",
На первый, прогревочный,
выкатил круг.

Первый привет в новом году! Долетели-таки мы с вами, друзья, до назначенной цели: очередной год только-только прогревает двигатели, впереди еще 12 кругов упорной гонки, а там опять новая трасса. Что ж, хочется верить (и будем!), что новый год, как минимум, окажется не хуже старого, а как максимум — намного лучше. Здоровья вам, удачи, добра, тепла и счастья в Новом! Ну а мы постараемся дарить, как и прежде, хорошее настроение и полезную/любопытную информацию. С праздником вас, друзья!

Кстати, этот выпуск "ВР" — юбилейный. Ровно пять лет назад, в январе 2000-го, появилось в продаже не слишком приметное, прямо скажем, издание об играх — пятитысячный тираж, восемь полос, минимум эксклюзивных материалов... Да-да, с тех пор мы подросли и возмужали. Со временем выросло количество авторов, да и качественных интересных публикаций, на мой взгляд, стало гораздо больше. Верю, что в нынешнем году мы приложим все силы для того, чтобы оставаться "первыми и единственными", интересными как для начинающих, так и для опытных игроков (хотя это, конечно, непросто).

Чуть ранее мы собирались пустить в этот номер большой материал о "ВР" и ответы на ваши вопросы, но так как материалы в "61-й" сдавались еще до Нового года (а раньше времени шибко себя поздравлять — не очень здОрово;)) и по некоторым другим причинам, мы решили перенести эти статьи в следующий номер. Так у нас вдобавок появится возможность поделиться интересными фотографиями с празднования. В общем, ждите рассказ о "ВР" устами ее создателей в феврале.

Ну а пока — почта. Полистаем письма?



[Павел Бурдыко <pburdyko@mail.ru>]

Прива, Никки! Тут многие люди пытаются классифицировать геймеров, придумывают всяческие тесты, чтобы человек уяснил для себя: геймер он или нет. И более всего мне в предложенном тесте в октябрьском номере не понравилось, что больше всего баллов дается за то, много знаешь ты о разработчике или нет. Я с этим в корне не согласен. Моя позиция такова: геймер — это человек, играющий постоянно.

Хм, любопытно. А как это — "постоянно"? Если я играю с перерывами на сон? На прием пищи? Если на работе играть не получается? Если в школу надо ходить? То что, уже не геймер, верно? А если я иногда, скажем, телевизор смотрю, книгу читаю, тоже не попадаю под громкое определение? Как-то достаточно однобоко выходит: геймер, получается, есть просто зацикленный на играх человек. Здорово ли это? Навряд ли.

Таких людей не много, но они Избранные — вот такая вот Матрица=).

Интересно, и кем же они избраны?;)

А то, что касается теста, можно выразить одной фразой. Принадлежит она одному рыжему парню: "Если человек начинает интересоваться личностью артиста, его перестает интересовать творчество этого самого артиста". Разумеется, это применимо по отношению к разработчикам компьютерных игр и т.д. Вот такое коротенькое письмо получилось — пока!

Тут тоже сложновато согласиться — лично для меня, если я всерьез заинтересуюсь чьим-то творчеством, личность творца много значит. Как можно воспринимать всерьез "глубокие" песни пустого человека? Или читать проникновенные стихи о возвышенном мерзавца?.. Случаются исключения, разумеется, но в большинстве случаев личность автора имеет значение. Впрочем, игровых разработчиков это касается в меньшей степени, но все же представлять себе игроделов хотя бы в самых общих чертах стоит. Хотя бы для того, чтобы не ошибиться при выборе игр "вслепую".

А вопрос об определении "геймера", пожалуй, оставим открытым: каждый понимает это слово по-своему и вводить "стандарт" или список качеств, которые необходимы для придания человеку геймерского статуса, имхо, глупо. Пусть каждый называет себя, как хочет, но все равно нас всех будет объединять то, что мы играем в игры.



[Spartak <spartak_mol@tut.by>]

Привет всем из Молодечно! Думаю, что уже можно обойтись без лестных отзывов о прекрасной-распрекрасной газете, т.к. это есть непреложный факт. Хочу высказаться о другом, а именно — о теме ламеров. Кто это такие? Люди, не умеющие играть, но рассказывающие на каждом углу о своих подвигах? Или люди, вообще не имеющие представления о том, что такое компьютер и как куда чего ставить/запихивать/засовывать? Народ, вспомните, вы сами такими были!!! Никто не рождается со знаниями в области компьютеров и, возможно, через пару лет этот же "ламер" будет уделывать вас по полной программе и в игрушках, и в софте, и в харде. Как вы себя почувствуете, оказавшись на его месте?

Судя по личным наблюдениям, тех, кто хочет и может учиться, "ламерами" никогда не назовут (по меньшей мере, выдержанные люди) — человек, который неопытен, но имеет желание во всем разобраться, ни в коем случае не ламер. А вот неумеха, который мало того, что знает немного (или не то, или знания его спорны), так еще и кичится этим и упрямо не желает выслушивать разумные доводы и менять свою "единственно верную" точку зрения — истинный ламер, и даже пара-тройка лет ему навряд ли поможет.

И нету ничего постыдного в том, что 10-летний пацан рассказывает своим друзьям немного надуманные или нереальные истории о своих прокачках или финтах в играх. У моего поколения (а мне 23 года) это касалось таких игрушек, как Doom или Dune2. Малыши подрастут и поймут, что добиться признания можно не выдумкой и ложью, а конкретными действиями. Получайте удовольствие от игр, а не ищите, кто здесь ламер, а кто нет. Для меня же ламеры — это те, кто как раз таки и кричит в клубах/на форумах/в компаниях: "Вы все ламеры, а вот Я..." Поймите, нет ничего смешного в том, что девушка засунула интернет-карту в дисковод или диск в сидюшник не той стороной — если ты нормальный парень, объясни ей, что она сделала неправильно, покажи, как нужно делать, и сохрани все в секрете.

Ну, смешного, конечно, не очень много, но улыбнуться вполне можно;). Только вот показывать пальцем и кричать: "Фу, глупая, кто ж так делает! Ламерша!" — уже не дело, конечно. Надо заметить, что в прошлый "Блиц" мы постарались отобрать максимально нейтральные суждения о тех или иных "ламерских" поступках.

Немногословие — мать добродетели (как говорили древние). И это касается не только девушек, но и всех остальных. Честнее было бы рассказать о себе и о том, как сам сделал какую-нибудь глупость, а не писать: "А вот у меня один знакомый(-ая)..." К тому же к любому человеку можно смело подходить и говорить "Ты — ламер", потому как нет идеального всезнающего человека. Кто-то не разбирается в машинах, кто-то в компах, еще кто-то ничего не смыслит в медицине и т.д. Так что уважайте друг друга, даже если видите рядом кого-то, кто (как вам кажется) хуже вас.

P.S. Сильный не остается сильным навсегда, проходит время, и он становится слабым. С уважением, Spartak.

Очень разумное письмо, а также импонирующая мне точка зрения — спасибо!



[Zorro, the smallest]

Здравствуй, многоуважаемый почтальон Nickky! Я пролистал газету (N11'04) и первым делом почему-то прочитал твои вступительные слова к "Нашей почте" (напомню, что там шел разговор о добре в играх и в жизни — прим. Nickky). Действительно, мир меняется во всех своих проявлениях непрерывно, меняются приоритеты и рушатся устои. Человеку со своим собственным мнением и взглядами на жизнь очень трудно не попасть под влияние масс и остаться самим собой. Игроиндустрия, на мой взгляд, как нельзя лучше отражает все происходящее в обществе. Компьютерные игры развиваются в своей визуальной составляющей, но действительно ли это является развитием? В стремлении удовлетворить потребность человека в зрелищах, компьютерные забавы разрушают людей в моральном плане. Это происходит постепенно и сейчас, в общем, ничего заметить нельзя, но что же будет, когда одно поколение сменит другое?

Хороший вопрос, да. Впрочем, надеюсь, мы увидим на него ответ.

Кто позаботится о душе человека — неужели мои дети будут также наслаждаться убийствами, происходящими по всем законам физики, с шейдерной кровью, реалистично заливающей рельефные текстуры пола из простреленной автоматной очередью головы противника? К примеру, Doom 3. Многие жалуются на однообразие геймплея, несмотря на классную графику. Сколько уже можно отстреливать этих тварей? Проект растратил всю свою сущность и потерял душу. Я думаю, что обществу будущего совсем не нужны литры крови и тонны мяса. Возможно, если мы откажемся от нынешнего курса индустрии развлечений, особенно шутеров, то люди смогут по-новому взглянуть на жизнь и станут чуть добрее. Скорее всего, геймеры вскоре "переболеют", и будущее останется за онлайн-проектами без насилия и убийств, где главная роль будет принадлежать неформальному общению вне социальных рамок.

Боюсь, это пока недостижимо. И дело тут не в разработчиках, которые "зомбируют" массы, выпуская одну кровавую, злую и жесткую игру за другой. Дело в самом обществе, которое это дело с удовольствием потребляет. Разработчики и издатели — предусмотрительные бизнесмены, которые ориентируются на то, чтобы продукт был популярен и приносил максимум дохода. Сегодня модно бегать и стрелять? Замечательно, вот вам тонна шутеров (кстати, посчитайте на досуге, сколько в 2004-м вышло экшенов в сравнении, скажем, с RPG или качественными квестами); завтра будет в моде доброе, светлое и чистое — будьте уверены, все как один главные мировые игростроители переключатся на производство именно такого продукта. Да, в некоторой степени они и формируют моду, они же — стимулируют спрос, "приучая" игроков к тому или иному. Но, тем не менее, главным вопросом остается общество — то есть мы с вами. А уж как изменить его — не ко мне; на тему "может ли один (или несколько) человек изменить общество?" огромные книги пишут как фантазеры, так и серьезные исследователи, а мы можем лишь предполагать. Считаю, однако, что жажда превосходства и стремление убивать (пусть виртуально) — одна из неотъемлемых частей человеческого "Я". Тем не менее, за то, как именно мы будем ее реализовывать — безвредно для окружающих (на монстрах и виртуальных государствах) или другим путем, ответственны лишь мы сами. Точно так же на нас лежит ответственность за воспитание детей — смогут они быть добрыми или нет, будет зависеть только лишь от нас с вами.

Только поймите меня правильно, я вовсе не против игр как таковых. Просто я считаю, что они должны развивать игрока всесторонне и способствовать поднятию на более высокий моральный уровень.

Согласен, но все же не стоит возводить игру в ранг чего-то эдакого: это развлечение, не больше и не меньше. Оно может быть более или менее интеллектуальным, но каким-то откровением вряд ли станет (да и нужно ли?).

Игра также может служить просто хорошим средством времяпрепровождения, независимо от возраста геймера — например, Syberia или Worms.

Ну, в Worms'ах же все равно насилие прет изо всех щелей, пусть оно и "забавное". Так что без смертей и выстрелов, а также крови (даже мультяшной), как видим, никуда...

Такие игры вызывают только положительные эмоции, хорошо подходят для детей 10-12 лет, не травмируют их психику. Я лишь предположил, что и как будет в гейминдустрии в будущем, исходя из сегодняшней ситуации, но и сам не прочь поиграть в Counter-Strike по сети, и не из-за убийств и фонтанов крови после хэдшота, а из-за неповторимой атмосферы и командного духа проекта. Спасибо за внимание, надеюсь быть понятым.

Тема насилия и риторические вопросы, вроде "куда ж это мы катимся, братцы?", действительно неисчерпаемы. Я не думаю, что на вопросы, прямо или косвенно поставленные в письме Zorro, найдется единственно верный и бесспорный ответ. Тем не менее, предлагаю высказаться и подискутировать всем, кому эта тема небезразлична.

[Kompas aka Толмачев Алексей <kompas19@date.by>]

Уважаемый Nickky and редакция! Пишет вам некогда постоянный читатель. Давно я не покупал вашу газетку, и купил все-таки!

Ура, ура, ура! Все-таки купил! Ну надо же! Yes-s-s!;)

И что я увидел? А увидел я лишь одну знакомую рубрику — "Наша почта". Да остатки рубрики "Вопрос-ответ". В чем дело? Почему нельзя возродить старые рубрики? Было бы хорошо, если бы они в скором времени опять появились (хотя бы пара).

Специально для Алексея и других непостоянных читателей поясняю: рубрик у нас много, и для всех места в газете не хватает. Поэтому нет ничего удивительного в том, что, например, в одном номере выходят "Игры людей", в другом — "Недорого и сердито", в третьем — "Другие миры" и так далее. В прошлом номере, как и в нынешнем, основную часть газеты заняли обзоры (месяц выдался богатый на симпатичные игрушки), поэтому другие рубрики были урезаны в объеме — полагаю, это логично. К тому же если рубрика выходит редко (или в последнее время даже не выходит вовсе), то это отнюдь не означает, что "ВР" от нее отказалась. Появится хороший интересный материал "под формат" и, разумеется, выйдет под знаменами соответствующей рубрики.

Что касается писем Blarior и Натальи Савицкой, то рубрику "знакомства" не стоило бы вводить. Хотя есть другие точки зрения. Например, лично мне было бы приятно прочитать признания в любви от девушки. Но все-таки это газета про games, а не "Газета частных знакомств". Я предлагаю печатать ОДНО признание в месяц в рубрике "НП", но оно должно быть очень оригинальным, а не простым типа: "Милый(-ая), я тебя люблю!"

Честно говоря, признания в любви в "НП" приходят нечасто (пока — единичный случай), но если соответствующие письма хлынут валом, то, конечно, мы учтем твое предложение и будем как-то их сортировать и процеживать. Пока же — просто нечего :).

Что насчет девушек-геймерш, то их должно быть мало. Почему? А кто нас (геймеров) вытянет от компа, от любимой гульки, из нета?

Это такая любопытная форма "мужского шовинизма", да? С таким же успехом можно было бы сказать, к примеру: "геймеров-парней должно быть мало, потому что кто же тогда будет оттаскивать геймерш от компа, "доставать" из любимых игр и вытягивать из нета?"... И чем эта фраза лучше/хуже твоей?

Ну, вроде как выговорился. Очень хотелось бы, чтобы письмо появилось на страницах вашей газеты, ведь это еще одна тема для обсуждений. Да и хотелось бы поздравить всю редакцию вашей газеты с Новым годом, пожелать вам творческих успехов, и чтобы у вашей газеты был прогресс! С Новым годом!

Спасибо! Будет "прогресс", не волнуйтесь.



[Moloch <petermoloch@mail.ru>]

Привет, Nickky! С новогодними праздниками тебя! Передавай привет и поздравления всей редакции газеты. В новом 2005 году желаю вам успехов и процветания в вашем нелегком, но полезном деле.

Привет, спасибо за поздравления — все передам!

Давно собирался написать вам письмо, да повода не было. А вот после выхода 12 номера сего года он появился. А поводом стали письма Blarior'а и Натальи Савицкой. Итак, перейдем к разбору полетов. Первое письмо поразило меня тем, что у меня — подобная ситуация. Я тоже варкрафтер, тоже захаживал в КЦ, тоже видел девушку, играющую в Варик, причем не с тупыми компами, а против другого человека. При всем при этом контроль и стратегия были на довольно высоком уровне. Мо-

жет, и познакомился бы с ней, да отвлекать человека (тем более девушку) во время игры некультурно, а мне как раз надо было садиться и самому играть. А когда я встал, то ее уже не было. Вот такая вот грустная история.

Мораль: не упускай шанс!:)

Мораль сей басни такова: людей с подобной проблемой много, и если в Виртуалке появится рубрика "Знакомства", то мы будем благодарны. Вот такое вот новогоднее желание. Надеюсь, Дедушка Мороз тоже читает ВР;).

Тут Дедушка Мороз мне через Снегурочку подсказывает, что для этого дела как раз и предназначен раздел "Переписка" в "Частных объявлениях". Переименовывать его, наверное, смысла нет.

Переходим ко второму письму. Ситуация у девушки печальная, т.к. большинство заядлых геймеров не заметит влюбленную девушку даже в упор, и только когда ему пальцем на нее покажут и громко крикнут на ухо, только тогда он призадумается. И это печально... Очень. Смахнув накатившую слезу, продолжу. Однако у нас (у gamer'ов) — аналогичная ситуация! Ведь есть такие, которые уже долгие годы просиживают свое свободное время за мониторами, а о личной жизни даже не задумываются. Представьте себе ситуацию: парень пару лет назад впервые поиграл в контру и "засел". И засел надолго. И вот однажды его осенило, что ему нравится девушка из его класса/параллели/школы. И как ему подойти к ней, что сказать, когда он последние три-четыре года проводил в салонах, а на дискотеку вообще ни разу не ходил? Грустно... (Это я, кстати, не о себе — у меня, слава Богу, такой проблемы не возникало, а вот с другом — да.) Так что, девушки, и вы войдите в наше положение.

Полагаю, они поймут. Впрочем, кто виноват, что ты последние n лет сидел за компьютером и при знакомстве даже несколько слов связать не можешь? В этом случае будешь виноват ты, ты и только ты. Правда, любовь бывает зла...;)

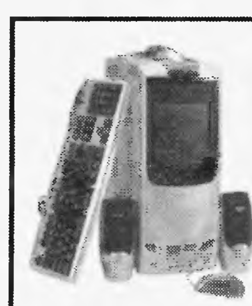
И последнее. Уважаемая редакция! Я очень-очень огорчаюсь, когда, открывая новый номер своей любимой газеты, не нахожу рубрики "Клубная жизнь". Неужели киберспорт в РБ умер?

Да нет, он существует и поныне.

И для меня так и осталось загадкой, почему ни об одном чемпе по Варкрафту в Бресте за последние полгода (их было около 8-10) не было сказано ни слова. Да Бог с ним, с Брестом. Переживем.

Что касается киберспорта, то, на мой взгляд, он развит в нашей республике не настолько хорошо, чтобы сильно акцентировать на нем внимание. Тем не менее, конечно, "Клубная жизнь" не должна исчезать со страниц "ВР". Поэтому большая просьба к тем, кто хочет и может писать о белорусском киберспорте — выходите на связь с редакцией. К сожалению, пока опыт демонстрирует, что киберспортсмены писать (а тем более — писать постоянно) не очень хотят/любят. До тех пор, пока не найдется постоянный ведущий для рубрики, она так и будет, к сожалению, выходить "от случая к случаю". А корреспонденты-неминчане по части киберспорта — особенно приветствуются.

Не отказываем мы также и самим организаторам турниров рассказывать со страниц нашей газеты (причем совершенно бесплатно) о том, что они планируют провести в своем городе или как закончились те или иные чемпионаты. Однако к нам такой информации почему-то не поступает — организаторы киберспортивных мероприятий упорно отмалчиваются и по каким-то своим причинам не хотят привлекать к себе внимание прессы.



[Elios <darkstory@pisem.net>]

Привет, Nickky. Немного насторожило меня письмо Наташи ("ВР" №12), где она призналась в любви к геймеру. Неужели большинство девушек считают геймеров какими-то особенными людьми? Неужели к нам нужен свой особенный подход, неужели к нам так трудно подступиться? Сколько было сказано насчет того, что мы не особенные, а просто увлечены играми, так же как некоторые увлечены машинами, марками, спортом, искусством и т.д.

Полагаю, все зависит от степени увлеченности: к просиживающему сутками за компом геймеру подойти столь же сложно (да и нужно ли?), как к автоманьяку, проводящему 101% свободного времени под машиной, спортсмену, ни на миг не прекращающему тренировки, или филателисту, который кроме марок ни о чем думать и говорить не может...

Порадовало то, что Наташа нашла в себе силы и написала в "ВР", обратила на себя внимание. Но ведь очевидно, что можно было отправить e-mail, позвонить либо просто оказывать знаки внимания этому геймеру, и я на 100% уверен, что он бы понял Наташу, и все было бы ОК.

Думаю, что это тоже пришло ей в голову, но в ситуации не все так просто. Тем не менее, даже если это просто красивый знак внимания, надеюсь, адресату было приятно его получить.

Да, иногда нам не хватает времени из-за игр (работы/учебы) на вас, девушки, но ведь в ваших силах не надевать маску безразличия, не придумывать лживых "если", "но", "а вдруг" — ведь в ваших силах просто улыбнуться уставшему геймеру:) и сказать: "Привет, я тоже люблю играть!" Поверьте, никто вас не отвергнет, никто не будет над вами смеяться — мы хорошие люди.

Пожалуй, приведу мнение одного знакомого геймера: "Если вам интересно, то моя любимая девушка, пока я болел, гуляла с другим... Если и есть объективная причина, по которой я забью на StarCraft и на все наше дружное, но, к сожалению немногочисленное SC-комьюнити, то это ОНА. Ведь каждый из нас оставит это бесспорно интереснейшее хобби и начнет думать, если уже не начал, о тех людях, из-за которых мы совершаем безрассудные поступки. И вроде все у нас с ней ясно, и вроде все кончено, но я тупо продолжаю верить, что все у нас будет оки, и что в феврале мы поженимся, и что MOrgan напьется на свадьбе. Что мой сын будет играть в StarCraft5 и будет настоящим брестским GOSU, каким в свое время не стал его отец. Наверное, только любовь способна так убивать. И даже когда Boxer не прошел в финал OGN'а, наверное, он не чувствовал себя так, как сейчас чувствую себя я..."

Что тут сказать? Говоря словами классика, amor omnia vincit et nos cedamus amori — все побеждает любовь, покоримся и мы ей. Любите друг друга и играйте в хорошие игры;).

Кстати, на форуме письмо Натальи комментировали по-разному:

— За одно письмо с признанием сопливой девчонки в любви газету можно выкинуть в мусорку, предварительно наделав самолетиков. // Sarumaan

— А вдруг там какая-нить суперпупер дэвушка везунчику-геймеру в любови своей страстной призналась? Я б от такого признания не отказался:). А еще могу поспорить, что процентов 40-50 (а то и больше) читали эти строки с замиранием сердца. Честно говоря, меня даже на слезу пробило! // vitamin

— Письмо этой, что в любви призналась, — вообще класс. Если письмо — не липа и не прикол, то скажу одно: парень этот — дупель самый настоящий. // Seraphin

Почтальон Nickky
me@nickky.com

ВИКТОРИНА

ПО "КОСМИЧЕСКИМ РЕЙНДЖЕРАМ"

Пришла пора подвести итоги объявленной в прошлом номере викторины по "КР" и определить, какой же эрудированный счастливчик получит лицензионную версию "Космических рейнджеров 2" с автографами создателей. Хотя знатоков (окей — "активных знатоков") вселенной "КР" оказалось не так много, вариантов хватало. Правда, большая часть участников не осилила даже половины вопросов; впрочем, были и те, кто легко перешагнул "за половину".

В первую очередь отметим победителя — им стал **Дмитрий Хомичук** из Бреста, наиболее полно и правильно (пусть и с некоторыми оговорками) ответивший на восемь из десяти вопросов прошлой викторины. Дмитрию — решпект и просьба позвонить в редакцию (017 234-67-90) после 9 января, дабы решить вопрос с доставкой приза. Хочу отметить и письмо из Витебска от анонима — ему чуть-чуть не хватило до приза, но все равно от редакции — поздравления и большая просьба впредь обязательно указывать в письме свое ФИО или ник, потому что анонимные ответы к рассмотрению не принимаются.

А теперь — ответы:

Вопрос 1: Главный злобный клисанский корабль — это **Махпелла**. Впрочем, его "злобность", "кораблевидность" и "главность";) — действительно под вопросом, но мою забавную формулировку поняли все и как один ответили правильно.

Вопрос 2: Компания Elemental Games раньше называлась **NewGame Software**, об этом тоже знали многие участники викторины.

Вопрос 3: Ну и, конечно же, никаких затруднений не составил вопрос о количестве рук у малока — их действительно **две**. Правда, некоторые оригиналы интересовались, о каком именно малоке идет речь: у инвалида должно быть меньше рук, у мутанта — больше;).

Вопрос 4: "Что можно продать на планете, но обратно купить нельзя?" На этот вопрос допускались очень разные варианты ответов, он также не составил особого затруднения: не выкупаются обратно **любые клисанские "ошметки", артефакты, квестовые вещи, оборудование, полученное из гиперпиратов**...

Вопрос 5: В какой же системе собралось 6 богов? Оказалось, не все сообразили, что речь идет о римских богах. А ведь в нашей родной **Солнечной системе** действительно "собрались" аж 6 планет с именами богов: Меркурий, Венера, Марс, Юпитер, Сатурн и Нептун.

Вопрос 6: На выполнение какого задания рейнджер имеет больше всего времени? Все задания (кроме обучающих миссий) прямо или косвенно ограничены временными рамками. Но вот **явиться с докладом в Центр рейнджеров после урегулирования клисанского конфликта** вы действительно можете когда угодно; впрочем, иные варианты (обучающие миссии, уничтожение Рачехана и т.д.) также принимались к рассмотрению и засчитывались.

Вопрос 7: На ситуационный вопрос стопроцентно правильно не ответил никто; впрочем, победитель был наиболее близок к правильному варианту. Итак, вспомним формулировку вопроса: "Пират удирает от военного. По пути пират поднимает один НЕБОЛЬШОЙ предмет. В результате у него значительно падает скорость, военный его догоняет и убивает. Что за "роковую" вещь поднял пират?" Многие отвечали "взял вещь, превышающую по размерам объем свободного места на корабле" — но это ведь повлечет не просто значительное падение скорости, а полную остановку корабля! Кроме того, пират отнюдь не дурак;). Впрочем, он — большая жадина, и эмпирически доказано, что пират *обязательно* установит **двигатель менее мощный, но более дорогой**, чем установлен на борту. Скорость, естественно, упадет, а военный догонит и убьет охотника за наживой — жадность фраера сгубила, да;).

Вопрос 8: Как оказалось, все были достаточно осведомлены о том, как обманывать напарников и держать их в подчинении больше назначенного срока действия: **достаточно просто находиться вне досягаемости радара напарника**, в том числе — тупо сидеть на планете.

Вопрос 9: А вот надпись, выбитую на железке **справа над дверью внутри пиратской базы — "19-07-1980"** — обнаружили очень немногие.

Вопрос 10: Зато Дмитрий Гусаров не смог ввести в заблуждение наших участников, великих знатоков фэянской физиологии: т.к. фэяне являются гермафродитами, то отцом школьника, разумеется (конечно, если не учитывать всяких неочевидных биологических штучек) является сам(-а) **Акара Мио**.

Еще раз мои поздравления победителю, благодарность за участие в викторине — всем-всем-всем написавшим!

"МОИ "ВР"

Друзья, огромное спасибо вам за те тонны "креатива" на конкурс "Мои "ВР", которые обрушились в последнее время на наши почтовые адреса (или даже были доставлены лично)! Что ж, конкурс отгремел, и теперь самое время подводить итоги — этим мы сейчас и занимаемся. А так как обижать никого не хочется, необходимо разобрать все присланные работы и подвести итоги максимально качественно и объективно, "суд удаляется на совещание". Обещаем привести полный отчет о проделанной работе и объявить победителей в феврале — постараемся выбрать самые достойные и самые оригинальные работы!

VOX POPULI

И снова в VP — подборка забавных и любопытных фраз, появившихся за прошедший месяц на форуме "ВР" — vr.manarchy.net. Помните, любая неосторожная фраза может быть впоследствии опубликована в Vox Populi;).



В ДЕКАБРЕ ДЕЛИЛИСЬ МНЕНИЯМИ...

О ДУРАЦКИХ НАДПИСЯХ:

*В больничной столовой: "Не доедать то, что осталось от больных!"**

Прямо руководство для зомби:) // DarKy

О НАБЛЮДЕНИЯХ:

В обменном пункте возле минского ЦУМа висит (летом, по крайней мере, висела) табличка: "Пожалуйста, не ставьте локти, сумки и другие части тела на прилавок":) // ЗЛОПЫХАТЕЛЬ

О "ПРАВИЛЬНЫХ" ШКОЛЬНЫХ ОЛИМПИАДАХ:

Да, в школе скучно. Вот только что прошли внутришкольные олимпиады (по физике, математике). Вот если бы были олимпиады по CS, UT и т.д.! Сначала школа, город, потом — район, область, республика и международные (ах, Мечты-Мечты!). Сто пудов посещаемость была бы 99%! // rayden

О "ЗОМБИРОВАНИИ" ЧИТАТЕЛЕЙ:

Может, авторы "ВР" применяют методы зомбирования (по типу покемонов и телепузиков) или заключили союз с пришельцами, которые своими технологиями зомбируют по принципу "Ламер"?

А может, это злой дядя Локуст всех зомбировал?:) Добивается, понимаешь, мирового господства! // SaTaNa

* — курсивом выделяются цитаты других посетителей форума.

Почтальон Nickky, me@nickky.com

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

Загадочный получается январский номер. Мало того, что наша любимая "ВР" празднует свое пятилетие (о чем мы поведаем уже в февральском номере), так и "Блиц" отмечает свой маленький юбилей, ибо стукнул ему ровно годик, с чем вас и поздравляем. Как показал опыт, рубрика эта не только имеет право на жизнь, но для некоторых читателей уже является самой любимой, прочитываемой в первую очередь. Ну что ж, постараемся держать марку, а пока — результаты опроса.

Перво-наперво необходимо разобраться с голосованием на тему: "Как вы относитесь к локализациям?". Сразу оговорюсь, что под локализациями в данном конкретном случае, для пущей краткости, подразумеваются просто русскоязычные версии игр, как плохонькие пиратские "русефекации", так и собственно качественные лицензии. Итак, ответы:

Что есть, то и покупаю. Русская — неплохо, английская — тоже сойдет	126
Покупаю только русские версии!	57
Играю только в качественные локализации. Языки учить, чтоб в игрушки играться? Не смешите мои тапки!	45
Я сам себе локализатор! English — forever! Играю только в оригиналы, пусть даже и со словарем.	39
Ровно отношусь. Я вообще к играм ровно отношусь	23

Нельзя сказать, что результаты поразительны. Большая часть товарищей оказалась абсолютно всеядной, употребляющей все, что под руку подвернется. Вторая категория отличается от первой лишь исключением из списка покупок английской версии. Третья предпочитает закупаться лицензиями. А вот настоящих гурманов, играющих только в оригинальные английские версии, оказалось совсем мало. Хорошо хоть, что пофигистов, которых игры вообще не возбуждают, и того меньше.

Ну а ваши комментарии по поводу локализаций дают ясное представление о том, к какой группе принадлежит большинство ответивших. Все верно — к большинству, которое как раз и специализируется на поиске "ашипак русефекаций".

«ЭТИ ЗАБАВНЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ»

Вспоминается Sim City 3K от "седьмой собаки". Есть там такая кнопочка — Run Simulation. В оригинале — "Запустить симуляцию" (так оно должно переводиться). Да-да, вы правильно подумали, как это перевели — "Симулятор бега".

А еще помню Fallout 2 от Фаргуса. В нью-рено и в Сан-Франциско можно подраться на ринге. Дык вот, перед боем ходит тетка и (в оригинале) говорит: "Round 1", "Round 2"... А перевели: "Кругом 1", "Кругом 2"...

И вдогонку — слово, ставшее легендой! Слово, которое стало обыденным у Гоблина и его окружения. Слово, которым он называет всех криворуких переводчиков. Слово, которое в оригинале в Starcraft'е было словом Overmind, было переведено как НАДМОЗГ. // **Static**

Вообще-то я любитель английских нерезанных версий, но иногда приходится мучить и пиратские переводы. Больше всего запал в душу перевод от Триады игры Tachyon: The Fringe. Потом она была уже более прилично переведена 1С. Там все начинается с того, что в одной из первых миссий надо уничтожить крейсер. И дается рекомендация начать уничтожение с "Оружия растения силы". Ну, я решил, что мы имеем дело с жуткими растениями-мутантами, которые вырвались в космос. Но, полетав и почитав остальные названия, я понял, что это был банальный "Weapon power plant"! А дальше по игре — только хуже... // **Металлюга**

"Вы действительно хотите выйти из клетки Сплинтера?" Версия 1 CD. Имя переводчика: Unknown. Какая игра — догадайтесь сами. // **Blind Guardian**

Silent Hill 4, комната Салливана, лужа на полу обозначалась: "Это депрессия черного цвета". Абзац. // **69**

В Secret Weapons over Normandy фраза: "Do you really want to quit Secret Weapons over Normandy" в "профисеанальной русефекации" от "49 осла" была переведена как: "Вы действительно хотите выбросить секретное оружие над Нормандией?" // **S0ldier**

В Heroes 2 "unicorn" перевели как "носорог", а "Dendroid soldiers" как "Ходячие дрова" // **Rein Wolfsong**

Помню, в одной гуле на римскую тематику вместо "Цезаря" гигалокализаторы написали "Кесарь". Я долго не мог въехать... // **cp**

В версии Diablo 2:LoD от 8бит очень интересно переведены характеристики руны Nef. Там значилось: "+30 противоракетная защита". Неслабая такая руна получилась, прямо комплекс ПВО в кармане=). Это так они перевели "missile defence". Ну да, docообно missile — ракета, снаряд, defence — защита, оборона, значит, так оно и есть=). // **Seraphin**

Сейчас в Max Payne 2 играю, так там в меню "Переход к главе" глава "Гений пустоты" называется "Гений дырок":). Каких таких дырок??? // **Tular**

В корявом переводе Vampire: The Masqurade Bloodlines сложилась традиция менять местами английские слова и потом их переводить. Поясню, автомобильный ключ в одном месте называется "Шинное железо", а в другом — "Железное колесо". // **MindouG**

В Silent hill 4, в одной комнате, когда берешь биту, игра выдает фразу: "Эта бита алюминиевая, она сделана из пластмассы".

В Counter-Strike: Conditional zero (в альфе) один террор, убегая, крикнул: "You can't stop me, дурак!" // **BigDaddy**

Старенькая-старенькая игрулька "Звездный десант". Так вот локализаторы умудрились перевести название игры (Starship Troopers) как "танкисты звездолетов". // **Nepstor**

Играл я как-то давно в игру "From Dusk Till Down" — "От заката до рассвета" то есть. В одном моменте, когда напарница Сета открывает все двери корабля, она говорит по рации примерно следующее: "Сет, все двери открылись, и теперь все вампиры бегут к тебе". В это время мы видим толпу супостатов, и герой отвечает: "Как сказал бы Жан-Клод Ван Дамм, я уже в курсе". ROFL // **GeForeSt**

Единственный перевод, над которым я очень смеялся, был фаргусовский Fallout 1,2. Переведен великолепно. А вот и приколы:

1. При взламывании компа в 1 части выскочила надпись: "Компания Microsoft решила восстанавливать разрушенные города и называть их в честь своих бывших директоров. Первый она назвала — Билл Гейтс".

2. Не многим известно, что для Англии была выпущена специальная версия Fallout'a без детей. Разные организации по защите детей настояли. И вот прихожу я в город-убежище, и когда разговариваю с теткой в самом убежище на первом этаже, спрашиваю:

— А почему у вас тут нет детей?

— Потому что мы беременеем по циклам, — ответила она.

И у меня появился пункт ответа: "А, а я думал, что это европейская версия Возрождения!":). Примечание: "Возрождение" — это русское пиратское название Fallout'a. // **TooDam**

Во втором Фоле есть контора перевозок "Фарго". В своем переводе "Фаргус" эгоистично перерисовал вывеску на "Фаргус". // **cp**

В Final Fantasy VIII неизвестного локализатора имеются такие чудесные вещи, как "Птотивяя" (в англ. варианте Potion), так и не расшифрованный мной "рензокукен индикатора" и ряд других душераздирающих названий. В Arx Fatalis от 1С есть прикол от локализаторов: один из жителей города насвистывает песенку из старого советского фильма. // **ЗЛОПЫХАТЕЛЬ**

Парадоксальный "перевод" Mortal Kombat Deception. Не поленились озвучить заставку, причем достаточно неплохо озвучить, а имена персонажей — набор букв. Знаете, кто такой ЬЮВ-ГЕЯФ? Это Sub-Zero. А ЬСФЯРІФИ — Scorpion. Havik — НАЦІК. Нацист, блин:) // **Gex**

Диск "Старкрафт" — "Пекрасная гафика", "Отичный звук", "Азвучено проффисиональными атерами". // **A.R.T.S**

Может, я немножко не в тему, но все же забавно... В общем, в Half-Life 2 в начале, когда бежишь по крыше, можно увидеть на здании надпись "ЦИМЕНТ":)). // **MindouG**

(Примечание редакции: Если учесть, что действие HL2 происходит в болгарском городке, то ничего удивительного, поскольку "цемент" по-болгарски пишется именно так.)

Помню вот серию Might & Magic от неизвестных локализаторов под названием... "Может и Магия". И вот еще: квест-загадка не помню какой их РПГ конца 90-х, цитирую: "Мишка очень любит мед, от меда мишку сильно прет". // **Dizz**

Платформа — SonyPlayStation, игра — Silent Hill 1, переводчик — студия "Парадокс". Да, с этим переводом действительно вышел парадокс. Каждого персонажа игры дублировали как минимум ТРИ человека, причем с разной интонацией. Получалось так: Гарри Мейсон сперва говорит спокойным тоном: "Вы не видели мою дочь?", а следующую реплику уже фальцетом: "Ну и че? Куда она пшла?", а потом басом: "Этот город какой-то странный". Еще присутствуют медсестра Лиза, которая "гэкает" и "чэкает", а также Далия Джилспай, периодически говорящая мужским голосом. Убил бы. // **Piligrim**

А теперь, пожалуй, и я поделюсь с вами своими впечатлениями о "полным русском переводе", с которым впервые мне довелось столкнуться в DOOM 2. Казалось бы: ну что там переводить? Шутер как шутер, бегай да стреляй. Ан нет! И перевели все тексты добротно, и даже позаботились о том, чтобы игроку совсем уж не было скучно, озвучив всех, до кого смогли дотянуться. Монстры вместо рыка начали поносить морпеха отборным матом, а сам герой бурчал совсем уж непристойности, когда ловил имповские файерболы. Не сказал бы, что в такую версию было приятно играть, но забавно. Именно то время можно отнести к "золотому веку пиратства", когда дяденьки, наживающиеся на чужом труде, не забывали и самолично поработать, причем добросовестно, привнося в зарубежные игры неповторимый русский колорит. Пусть неумело, пусть топорно, но иногда их стараниями игра буквально преображалась. Попавшийся мне Quake вообще ни в какое сравнение не шел с оригиналом благодаря озвучке: одно дело мочить тварей, что-то непонятно бурчащих себе под нос, и совсем другое — когда они называют тебя козлом. Очень, знаете ли, приятно было убивать таких наглецов.

Результаты блица лишь подтверждают одну простую истину: "раньше и травка была сочнее, и коровки молочка больше давали". На самом деле ушедшие в прошлое пиратские переводы сейчас можно смело ставить на полку в музее истории игростроения. А пираты нынешние... Ну что с них взять? Тяп-ляп да побыстрее, да еще и делаются людьми, не имеющими никакого представления о предмете "локализации". Вот и выходят ляпы вроде "выйти из клетки Сплинтера" и "Ходячие дрова", а то и вовсе бред типа "Ппотивяя" и "НАЦІК". Действительно, "азвучено проффисиональными атерами", как заметил товарищ A.R.T.S. Заливать такую гадость на собственные компьютер и вовсе противно, тем более если учесть, что, покупая пиратскую версию и жалея отдать на пару тысяч больше за лицензию, вы тем самым поддерживаете пиратство и получаете взамен сомнительное удовольствие от обладания кривым переводом, вырезанными роликами и пережатым видео. Но есть и обратная сторона медали. И заключается она в том, что часто лицензия запаздывает на несколько месяцев (а то и лет), приводя к тому, что пользователь покупает пиратский продукт не "потому что жалко", а потому что нет альтернативы. А играть-то хочется сейчас, сегодня, чтобы не чувствовать себя ущербным по сравнению с западными коллегами.

Но ситуация постепенно исправляется. Локализаторы раскручиваются, покупают права на издания крупнокалиберных проектов (вспомним хотя бы DOOM 3, FarCry и Half-Life 2), и это дает надежду на то, что совсем скоро и у нас лицензии будут выходить синхронно с выходом оригинальных версий. Бодрее в будущее смотрим, товарищи! А пиратки... Ну что пиратки? Пока же их можно рассматривать лишь в качестве демо-версий для того, чтобы, оценив игру, решить, покупать лицензию для коллекции или нет.

А теперь объявляю очередную тему для рубрики "Блиц-опрос":

«DUKE NUKEM FOREVER — ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ»

Отгремели в прошлом году три лихих богатыря: мрачно насупившийся Илья Муромец (DOOM 3), смотрящий в широкие дали Добрыня Никитич (FarCry) и лихой хлопец Алешка Попович (Half-Life 2) — местная гроза фанерных ящиков. Осталось только дождаться реинкарнации Кощея бессмертного (DNF) для полноты картины и окончания тоскливой сказки под названием "надежды и мечты". На этот раз предлагаю просто позлословить над долгостроем долгостроев. Над проектом, сменившим кучу движков и продолжающим примерять новые, над разработчиками этого чуда, не дающими никаких комментариев и скупо бурчащих, что "работа идет полным ходом", над тем, что мы ждем уже целых восемь лет.

На что он будет похож? Имеют ли совесть разработчики? А не является ли все это профанацией? Да что это за зверь такой, которого все никак не могут "родить"? А как понимать последнюю (на момент сдачи номера в печать) новость на сайте разработчиков под громким названием DUKE NUKEM FOREVER RELEASED (http://www.3drealms.com/index.shtml)?! Принимаются любые комментарии как по поводу Дюка, так и по поводу самой идеи "долгостроев". Оправдали ли они ваши ожидания? Стоили ли они наших нервов? Ведь, по сути, дождавшись его, нам больше нечего будет ждать и не на кого будет молиться. А ваше мнение?

Lockust

"ВР"-ПАРАД

Ну вот и отгремел 2004-й, теперь самое время ознакомиться с результатами последнего "ВР"-парада в прошлом году. Вновь свежие игры заметно теснят старожилов, и лишь наиболее крепкие проекты умудряются оставаться на своих местах. Но обо всем по порядку: итак, кого мы видим на вершине хит-парада? Ну конечно! Первая тройка — сплошь "новички"! Да какие!!! **Half-Life 2** (пока ведет с заметным отрывом; что ж, посмотрим, удастся ли ему выстоять против "Риддика"), отличные **Космические рейнджеры 2**, симпатичный **Need for Speed Underground 2**... Кстати, заметили интересную особенность? Ага, вот-вот: циферка "2" в названии каждого из проектов — это неспроста! На четвертом месте, пусть и с заметно меньшим количеством голосов, отчаянно держится **Warhammer 40000: Dawn of War**, **The Sims 2** "благополучно" вылетели из тройки и лишь на один голос опережают **Call of Duty: United Offensive**. Продолжает список низверженных фаворитов **Rome: Total War**, которую предпочли отметить 67 человек — на 2 больше, чем **FIFA 2005**. Сползает вниз и **Counter-Strike: Source**, зато **Total Club Manager** резко запрыгнул аж на десятое место, выбросив из десятки **Silent Hill 4** и **Star Wars: Battlefront**, которым уже наступают на пятки свежие игры про **Пилотов** и **NBA Live 2005**. Интерес к старым играм, как и следовало ожидать, снижается, и они постепенно покидают хит-парад. Однако жаль, что в свете Космических рейнджеров 2 никто толком не заметил **Звездных волков** (18 место), а **Tribes: Vengeance** оказался задавлен Half-Life 2.

М		Пр. мес.	Название	Голосов
1		—	Half-Life 2	296
2		—	Космические рейнджеры 2	235
3		—	Need for Speed Underground 2	227
4		4	Warhammer 40000: Dawn of War	91
5	➡	2	The Sims 2	72
6	➡	3	Call of Duty — United Offensive	71
7	⬇	5	Rome: Total War	67
8	⬇	6	FIFA 2005	65
9	⬇	8	Counter-Strike: Source	46
10		—	Total Club Manager 2005	36
11	➡	9	Silent Hill 4: The Room	34
12	⬇	7	Star Wars: Battlefront	34
13		—	Братья Пилоты. Олимпиада	19
14		—	NBA Live 2005	17
15		—	Братья Пилоты 3D. Дело об Огородных вредителях	17
16	⬇	12	Evil Genius	16
17		—	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	16
18		—	Звездные волки	15
19	➡	15	Spellforce: The Breath of Winter	14
20	⬆	22	Full Spectrum Warrior	13
21		—	Xpand Rally	13
22	⬇	17	Kohan II	12
23		—	Knights of Honor	11
24	⬇	20	Port Royale 2	11
25	➡	13	Richard Burns Rally	11
26	➡	18	FIFA 2004. Российская премьер-лига	10
27		—	Tribes: Vengeance	10
28		—	Kult: Heretic Kingdoms	9
29	➡	23	Dark Fall II: Lights Out	7
30	⬇	29	Aura: Fate of the Ages	4

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 550 (1512)

➡ — исключается из хит-парада: ⬇ — спускается; ⬆ — поднимается: — — новинка хит-парада

В целом картина была довольно предсказуемой, хотя некоторый элемент интриги сохранялся. Надеюсь, январские результаты будут еще любопытней — а посему приглашаю зайти на http://www.nestor.minsk.by/vr и проголосовать, тем самым определив, кто из титанов будет править бал в следующем "ВР"-параде.

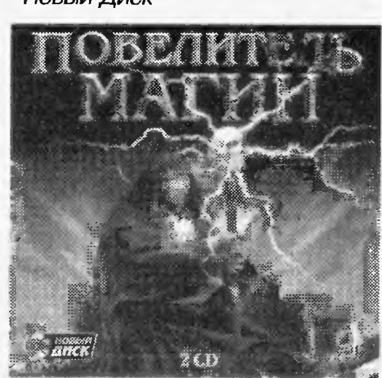
Выбери ИГРУ ГОДА!

На сайте "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr) запущено голосование на звание Лучшей игры 2004 года — заходите и отдавайте свой голос в пользу самой-самой на ваш взгляд в прошедшем году. Выбор будет явно не из легких, ведь 2004 год ознаменовался выходом просто-таки титанов игровой индустрии (упоминать которые, думаем, не стоит — вы их и так знаете), плюс год порадовал неожиданным, но очень удачным появлением на свет новых имен. Тем не менее, выбрать надо одну-единственную из всех жанров. Кто же станет Игрой Года по мнению белорусских геймеров? Голосуйте — и не пропустите февральский номер, ведь именно в последнем месяце зимы мы подводим итоги вашего и редакционного голосования.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Empire of Magic

Название локализации:
"Повелитель магии"
Локализатор/издатель:
"Новый Диск"



Не так давно появилась стратегия Empire of Magic. Игра была достаточно необычной и чем-то смахивала на Disciples. Мы с отрядами преданных сторонников пытались возвратить мир и покой фэнтезийному королевству. В принципе, играть было интересно, но боевая система применяла "нововведения", которые плохо сказывались на геймплее. В результате игра прошла незамеченной широкой общественностью (тем более что и занимала она два диска). А несколько недель назад компания "Новый Диск" закончила локализацию проекта.

Мне не понравилось уже то, что для перевода была взята самая первая версия игры (хотя было как минимум одно обновление). Но простим этот маленький грешок "Новому Диску" и посмотрим, чем еще отличается игра.

Важнейшие тексты в игре озвучены хорошо поставленным голосом, без лишних эмоций (что не значит, будто у голоса нет эмоций совсем). А вот шрифты в ряде случаев подкачали — они мелковаты, что затрудняет чтение. Не радует и то, что в обучении иногда путают строки со столбцами, отсылая игроков непонятно куда. Да и отдельные серьезные "ляпы" раздражают. Но все же основные моменты, могущие вызвать сомнения, разъяснены хорошо. С боем можно разобраться без труда. Перевод характеристик и описаний юнитов выполнен на "десятку". Лучшей локализации терминов добиться уже нельзя. Более того, переводчики не ограничились переводом названий городов — по ним приводится "историческая" справка. Так что те, кого интересует история фэнтезийного мира, смогут узнать о ней всю доступную информацию. Правда, встречаются и прикольные моменты. Например: "Скелет — одна из самых первых и слабых жертв некроманта". Что хотели сказать этой фразой локализаторы, останется тайной за семью печатями.

В целом локализация оставляет хорошее впечатление. Перевод достойного качества, обучение, помогающее в прохождении игры, предыстория мира и городов — все радует глаз. Конечно, это не идеал, но уже хорошая работа. А если бы она была выполнена одновременно с релизом (или хотя бы с небольшим опозданием), цены бы "Повелителю магии" не было. А так — твердая оценка, но не слишком высокая.

Оценка игры: *7.*
Оценка локализации: *7.*

Morgul Angmarsky

DOOM 3

Разработчик: *id Software*
Локализатор: *1С*

Высокотехнологичный движок, требующий для нормальной производительности high-end систему. Неожиданный способ подачи сюжета: через множество e-mail, аудио- и видеофайлов. Черная тьма, прячущая в своем чреве смертоносных монстров. Фонарик в руке, который все никак не может приучиться к оружию. Напряжение, тяжело давящее на плечи. И классический old-school геймплей. Это все — DOOM 3. Игра, ставшая легендой еще за несколько лет до своего рождения. Игра, за которой стоит великое будущее из грядущего адд-она, десятков игр на ее великолепном движке и сотен профессиональных модификаций, созданных и создающихся талантливыми поклонниками.



Не секрет, что множество людей не смогли осилить даже десятую долю подаваемой текстовой информации из-за банального незнания английского языка. А письма, скажу я вам, весьма любопытны, накаляют атмосферу и проясняют ситуацию. Порой даже встречаются забавные, пародирующие нынешнее положение тотального засилья спама и интернет-мошенничества. Но теперь у нас есть замечательная возможность без всякого напряжения (даже люди, свободно владеющие английским языком, испытывали определенный дискомфорт) узнать всю подноготную творящегося на далеком Марсе хаоса благодаря расторопности представителей 1С, сумевших выкупить права на издание в странах СНГ русскоязычной версии DOOM 3.

Локализация, как и оригинал, покоится на трех дисках и инсталлируется на положенные 1,5 Гб. Первое, что бросается в глаза при загрузке игры — это шрифт, совершенно не напоминающий прототип. Буквы из-за него стоят тесными рядами, из-за чего их довольно-таки сложно читать. Но в этом нельзя винить локализаторов, поскольку русские слова по иронии судьбы почему-то всегда чуть ли не в два раза длиннее своих заморских аналогов. Судите сами. Одно дело размашисто начертать слово load, и совсем другое — втиснуть в это же пространство надпись "загрузить".

Но это мелочи, к которым быстро привыкаешь. А в остальном можно лишь восхищаться работой переводчиков и актеров. Переведено все. Причем под словом "все" подразумевается абсолютно все. Даже надписи на стенах и картинках. Озвучено тоже все, причем неплохо подобраны голоса — совсем не похожие на оригинальные, но здорово подходящие к характерам действующих лиц. А "апофигеем апофеоза" является голос Бетругера — этакий противный, мерзкий, злобный старикашка.

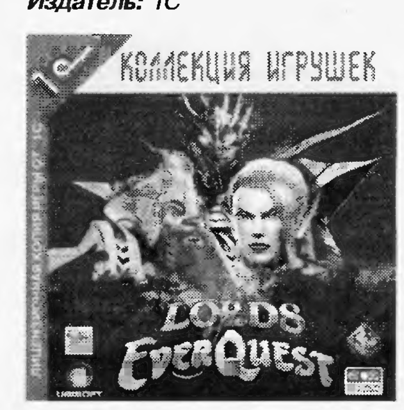
Единственный явный недостаток локализации заключается в небольшой бяке — озвученной также оказалась говорящая часть враждебно настроенного населения. Не скажу, что это плохо, но мне пришлось заново переучиваться, поскольку в оригинале я здорово наловчился вынимать подходящую пушку в зависимости от вопля приближающегося врага.

Оценка игры: *9.*
Оценка локализации: *9.*

Lockust

Lords of EverQuest

Название локализации:
Lords of EverQuest
Локализатор: *"Логрус"*
Издатель: *1С*



Lords of EverQuest — стратегия реального времени, действие которой происходит в мире EverQuest (больше знакомому пользователям по онлайновой игре). Игра получилась относительно неплохой, но очень уж сильно похожей на Warcraft: три кампании, строительство базы, сражения и раш. Вот только вышла игра давно (почти год назад), а локализация — только в декабре, что не может быть занесено в графу "плюсы" для тандема "Логрус"/1С.

Уже при взгляде на обложку мне не понравилась идея оставить название игры в его английском варианте. Я понимаю, перевести его сложно, но попытаться можно было (кто не рискует, как известно, тот не пьет). С другой стороны, может, это "фишка" такая, чтобы игроки не спутали бренд ни с чем другим. Запомним и пойдем дальше.

Главный плюс локализации — озвучка. Герои и воины говорят разными голосами, с чувством, толком, расстановкой. Да и тексты им переведены хорошо. Хуже с обучением, где попадаются досадные "ляпы". Порой невнимание к тексту на экране заставит вас в недоумении остановиться, пытаясь понять, чего от нас хотят. Классический пример отсутствия вдумчивого корректора в стане локализаторов — путаница в понятиях "платина" и "паутина". Когда меня отправили собирать "паутину", пришлось призадуматься над словами девушки-инструктора. Хорошо хоть текст на экране помогает выйти из таких затруднений и исправляет положение.

В прочих текстах все нормально. Иногда хочется поблагодарить локализаторов за фразы типа "уходите прочь или присоединяйтесь к нам в наших могилах" (но это надо не просто читать, а еще и слышать). Нет вопросов и по названиям зданий, именам героев и мира (Норрэт — мир игры — вряд ли можно было перевести по-другому).

Интереснейший момент ждет вас во время загрузки. Чтобы игроки не скучали, на экране сменяют друг друга смешные фразы. Благодарим локализаторов за то, что оставили эти фразы и в русской версии (почитать там есть что). И надеемся на исправление высокой скорости их появления патчем (не все можно успеть прочитать). Жаль, что в игре нет мануала. Я бы не отказался прояснить некоторые моменты, но, к сожалению, есть лишь руководство по разрешению технических вопросов работы игры.

Итого, средняя локализация. Положительные моменты сочетаются в ней с явными провалами. Невнимательность локализаторов не позволяет оценить русскую версию Lords of EverQuest высоко. Не забывайте и о том, что с момента выхода оригинальной игры прошло уже больше года, что также является отрицательным моментом.

Оценка игры: *6.*
Оценка локализации: *6.*

Morgul Angmarsky

Лицензионные диски для обзора предоставлены компанией "Видеохит"

Augustus

Название локализации: *"Август"*
Локализатор/издатель: *1С*



"Август" — игра не совсем обычная. Она рассказывает нам о приключениях "рыцаря плаща и кинжала", бывшего гладиатора Тита Гладия. Этому товарищу Октавиан Август (наследник Юлия Цезаря) будет давать задания по наведению порядка в Римской империи. Ну а Тит будет эти задания с честью выполнять (не без вашей помощи, разумеется).

Перевод игры, к сожалению, несколько запоздал (минимум на полгода). А зря, игра все же в чем-то оригинальная и заслуживает нашего внимания, каковое, кстати, мы окажем локализованной версии.

Ролики в игре обладают лишь постробным переводом. Голоса персонажей в них не переведены. С одной стороны, это плохо, с другой — хорошо (можно послушать оригинальные реплики актеров). Но когда начнется сама игра, переведены будут уже все голоса (хотя говорят они далеко не так реалистично, как хотелось бы). Спасенная девушка очень ненатурально благодарит, а в голосах нападающих на вас врагов нет должной ярости. Явный промах — русская версия просто не создает требуемой атмосферы игрового мира.

Желание локализаторов отличиться плещет через край — даже кнопки управления поданы в русском эквиваленте ("Ц", "Ы", "Ф", "В" вместо традиционного W, S, A, D). Иногда из-за этого можно запутаться, но постепенно привыкаешь.

Сами тексты неплохи, но их в игре не так уж и много. А вот с переводом терминов промашка вышла. Периодически сталкиваешься с незнанием локализаторами исторических реалий. Они, видимо, понятия не имеют, что метательное копье в Риме именовалось "пилум", а не "копье". А ведь именно термин "пилум" применяется русскоязычными историками. Подобные моменты вам встретятся не один раз.

Нет в игре и никакого мануала. Это тоже не способствует увеличению оценки проекта. В целом, перед нами средненькая локализация средней игры.

Оценка игры: *6.*
Оценка локализации: *6.*

Morgul Angmarsky

DroneZ

Название локализации:
"КиберZона"
Локализатор/Издатель:
"Новый Диск"



Игра DroneZ, вышедшая несколько лет назад, во многом пересекалась с фильмом "Матрица". Человечество, оказавшись перед лицом глобальной катастрофы, доверилось кибернетическому разуму. И теперь тела людей помещены в специальные капсулы, а их сознание проводит жизнь в виртуальном мире. Но вот один храбрый (или глупый) хакер "вскрывает" виртуальный мир и пытается освободить от его оков хоть кого-нибудь. Это ему удается, и "кто-нибудь" (главный герой) вступает в борьбу с машинным интеллектом. Нам приходится путешествовать по локациям, сражаться с роботами и прочими врагами, подбирать бонусы и т.д. и т.п. В общем, неплохая такая аркада с элементами экшена, способная завлечь на денек-другой.

Компания "Новый Диск" недавно выпустила локализацию игры, а ваш покорный слуга решился-таки взглянуть на перевод. Итак, начнем с руководства. Оно хотя и небольших размеров, но в игре наличествует (с другой стороны, большего подобному проекту и не надо). Перевод руководства в целом нормальный: можно получить всю требуемую информацию об игровом процессе, персонажах, их противниках и многом другом. Единственный отрицательный момент — большие картинки монстров по ссылке из руководства открываться отказываются. Но это не самое главное.

Всю кампанию нас будет сопровождать голос хакера. Надо сказать, что сделан он на славу. Локализаторы придали ему компьютерно-машинные нотки, благодаря чему усиливается впечатление реальности происходящего на экране. Жаль только, что в брифингах между миссиями голос так и не был озвучен. Сами же брифинги переведены в стиле "коротко и ясно". То есть так, как и надо было.

При обучении нам разъяснят все нюансы игры, так что разобраться не составит труда. В случае нужды всегда дадут подсказки, как действовать в трудной ситуации. Короче, все, что стоит перевести, на месте.

Собственно, больше говорить не о чем. Локализация получилась хорошей. С другой стороны, сделать ее плохой было бы сложно, так как объем текста для перевода невелик. Вот и возникает вопрос: "А почему было не сделать перевод годика на два раньше?"

Оценка игры: *7.*
Оценка локализации: *7.*

Morgul Angmarsky

Лицензионные диски для обзора предоставлены компанией "АДМ-опт"

Mistmare

Название локализации:
"Mistmare. Странствия Исидора"
Локализатор: *"Логрус"*
Издатель: *1С*



Mistmare — странная RPG. Именно такое определение легче всего дать этой игре. Действие в ней происходит в наше время, но в другом мире. Там произошла катастрофа, и явление, именуемое Туманом, стало захватывать все большие земли, уничтожая или преобразуя людей на своем пути. Нашим героем становился Исидор, молодой инквизитор (если его можно так назвать), призванный изменить судьбу мира. Впрочем, основными странностями игры стали не предыстория мира или что-либо подобное, а непривычное управление и непонятная ролевая система. Именно из-за них многие забросили играть в Mistmare и взялись за другую RPG. А зря — данная игра все же достойна внимания.

Возможно, именно последним соображением руководствовались ребята из фирмы 1С, давшие "Логрусу" задание локализовать проект. И вот локализация появилась на прилавках. Что же мы видим? Для игры была взята версия 1.6 (хвалю, не поленились скачать патч). Уже в процессе установки мы можем многое узнать об игровом процессе — переведены советы, и игроку будет чем заняться, пока игра копируется на диск. Те же советы будут появляться и при загрузках игры, жаль только, что их не так много, как хотелось бы.

К сожалению, уже в меню становится понятно, что и "Логрус" допускает ошибки. Так, буквы по размеру порой отличаются друг от друга, что создает некоторые неудобства. Правда, в самой игре это уже не встречается.

Локализация содержит подробную внутреннюю справку, которая поможет вам разобраться в самых сложных аспектах геймплея. Честно скажу, без этой справки вы потратите столько времени на метод "научного тыка", что вам и не снилось. Справка и поможет, и подскажет, и разъяснит. Но есть и нюансы — в ее содержимом можно встретить предложения, обрывающиеся на полпути, тавтологию, несовпадение времен. Видимо, не все было вычитано перед отправкой диска в печать.

Перевод характеристик, навыков и им подобных нареканий не вызывает. Впрочем, это была не самая сложная часть работы. Гораздо труднее — диалоги. В описательной их части все более-менее нормально. Хуже, когда игра начинает давать советы. Вам, скажем, могут предложить нажать правую кнопку, а на самом деле надо нажать левую. Подобные вещи часто "напрягают".

Реплики некоторых персонажей озвучены, но по непонятным причинам озвучка обрывается на середине диалога. Все же надо было придерживаться единого стиля — либо озвучивать ключевых персонажей "от и до", либо не озвучивать вовсе.

В общем, несмотря на старание, локализация получилась "не очень". Многие моменты "брошены на полпути" — в результате целостного впечатления не создается. И хотя теперь разобраться с игрой стало проще (особенно тем, кто не знает английского), поставить высокую оценку за перевод нельзя.

Оценка игры: *7.*
Оценка локализации: *6.*

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

Chaos League

Название локализации: *"Лига Хаоса"*
Жанр: *Менеджер/RTS*
Разработчик: *Cyanide*
Издатель: *Digital Jesters*
Количество CD: *1*
Похожие игры: *нет*
Локализатор/издатель в СНГ: *"Руссобит-М", Game Factory Interactive*
Системные требования: *Pentium III-800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 800 Mb Hard Disc Space*

Уважаемые дамы и господа, позвольте пригласить вас в "Лигу Хаоса". И помните, что детям и людям со слабым сердцем здесь делать нечего. "Лига Хаоса" — это спортивные соревнования для настоящих мужчин (хоккей с его драками тихо завидует в сторонке). Здесь в игре участвуют все — игроки, судьи, болельщики, и все они (пусть и в разной степени) могут повлиять на ее результат, игроков частенько уносят с поля ногами вперед, а кровь льется ручьями. И только настоящие герои становятся кумирами толпы и проводят матч за матчем. А с неудачниками мы попрощаемся и забудем о них уже к следующей игре.

Уже не в первый раз за последние несколько лет мы сталкиваемся со случаем, когда разработчики пытаются смешивать жанры, раньше и близко рядом не стоявшие. В большинстве подобных случаев, конечно, создатели игр теряют деньги, так и не получив частички славы. Но иногда бывают исключения, и тогда цветы летят под колеса автомобилей признанных гениев, а фанаты толпами ломятся на их сайты и благодарят за великолепный проект. Вот так все может быть и с Cyanide. По крайней мере, среди тех, кто имел удовольствие поиграть в Chaos League, отрицательных отзывов по ней пока не слышно, даже если эти товарищи не являются поклонниками жанра RTS или менеджеров. Как это ни странно, но здесь смешали именно эти два жанра. Смесь получилась гремучей и однозначно нуждающейся во всесторонней исследовании, чем ваш покорный слуга и занимался последние несколько недель. Не счесть проведенных матчей, закупленных игроков, забитых голов и побед. И по прошествии времени и достижении главной цели (победы в чемпионате) могу, наконец, отвлечься на пару часиков и рассказать вам о том, что же собой представляет эта неординарная игра.



Наиболее интересным моментом для новичков будет кампания, где требуется вывести свою команду из третьей лиги в Высшую, после чего выиграть чемпионат. Есть и другие режимы — матч с произвольным соперником, сценарий, а также игра с товарищами по сети (для "продвинутых" игроков), но сам матчевый процесс везде одинаков, и некоторые фишки есть только в кампании. Поэтому именно на ней мы и сосредоточимся.

В начале пути у нас некоторая сумма денег (не слишком большая), возможность покупать игроков и большие амбиции. Игроки имеют разные амплуа (защитник, центровой, нападающий), различающихся начальными характеристиками и дальнейшим развитием навыков. Причем если вам очень сильно понравились, скажем, защитники, составить всю команду из них вряд ли получится — с определенного момента каждый следующий защитник будет стоить дороже предыдущего. Помимо рядовых игроков, можно покупать героев и монстров (в терминологии локализованной версии — "громил"). Но только стоят они очень дорого (несколько сот тысяч монет), а герои так и вовсе недоступны до первой лиги. Вообще в высшей лиге вполне реально собрать команду из шести рядовых игроков, одного монстра и двух героев (всего на поле от каждой стороны по девять участников).

У игроков есть характеристики (жестокость, скорость и иже с ними), а также навыки. За успешные действия в играх ваши футболисты (присвоим им такое условное наименование) будут получать опыт, и чем успешнее совершенное действие, тем больше столь любимой народом экспы будет капать в копилочку. После каждого матча можно посмотреть статистику заработанного опыта (как по команде в целом, так и по отдельным игрокам), а также "прокачать" навыки. Навыки стоят разное количество очков (самые дорогие — до 20), но очень полезны в бою (а некоторые еще и повышают характеристики). Делятся умения на активные и пассивные. Последние специального применения не требуют и всегда с вами. А первым (в основном разнообразным заклинаниям) надо отдавать команду на применение и оплачивать их в дыхании. Дыхание — это аналог манны в игре, ну а аналога здоровья не понадобилось — оно и так присутствует в характеристиках.

Больше всего соперничество в "Лиге Хаоса" похоже на американский футбол (вперемешку с регби и тому подобными играми). Есть команда, мяч и линия ворот. Чтобы забить гол, надо завести игрока с мячом за эту линию. Сделать это не так-то просто, ведь команда соперника будет мешать вам всеми силами. Причем "всеми силами" в буквальном прочтении. По сути, запрещено на поле только одно — пинать ногами поверженного соперника (и то это запрещение можно "отменить"). Все остальное — милости просим. Игроки применяют магию, дерутся, обращаются к помощи болельщиков, и все это ради желанной цели — забить гол.

Играть можно в любом из трех режимов: пошаговом, активной паузы и реального времени. Первый не очень интересен и превращает игру в нудную обязанность. Последний могу порекомендовать опытным игрокам (тем, кто провел уже не один десяток боев и способен мгновенно оценить обстановку на поле), а также заядлым фанатам Warcraft'a и ему подобных (способным выигрывать на одном микроменеджменте). Тем же из вас, кто больше любит менеджеры, а не RTS, предлагаю опробовать активную паузу (но не ждите, что в сражениях с реальными людьми вам дадут ее использовать).

Первоочередная задача любого управляющего командой в "Лиге Хаоса" — не только и не столько приобретение игроков, сколько успешное проведение матчей. А для этого надо научиться не просто понимать ситуацию в игре, но и своевременно реагировать на ходы соперника. Для этого у нас есть базовые схемы расстановки футболистов, а также возможность учить их собственным тактическим схемам (сразу скажу: заведите две-три собственные расстановки, базовые не так уж и хороши). Также у нас есть голова, которая применяется не только для ношения кепки. Видите, что соперник прорывается по флангу, — бросьте ему навстречу мобильные ударные силы и остановите. Заметили свободный проход — пускайте в него быстроногого нападающего, поддержанного "танками" (чтобы соперник не помешал прорыву). И таких игровых примеров ветераны лиги могут привести бесконечно много. Понимание ситуации обязательно придет с опытом, так что после первых неудач не стоит расстраиваться.

Когда два игрока противоположных сторон сходятся на близком расстоянии, между ними начинается драка. Чаще в ней будет побеждать тот, у кого параметр жестокости (savagery) выше. Но своего игрока можно поддержать его товарищами (главное, чтобы это не шло в ущерб ситуации на поле), повысив тем самым шансы на победу в отдельно взятой схватке. Побежденный футболист упадет на газон и будет на нем некоторое время валяться. В итоге, уложив на землю всю команду соперника (или значительную ее часть), мож-

Guilty Gear XX

Полное название игры в оригинале: *Guilty Gear XX*
Жанр игры: *Fighting*
Разработчик: *Arc System Works*
Издатель: *Sammy Studios*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Похожие игры: *Guilty Gear X, Mortal Kombat 3*
Минимальные требования: *600 GHz, 128 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 800 Mb free hard drive space*
Рекомендуемые требования: *1,2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 800 Mb free hard drive space*

А не хотите ли поломать свои нежные пальчики? Или связать их узелком, вывернув из суставов? Как нет? Вас даже не устраивает заманчивая перспектива заработать кровавые мозоли? Опомнитесь! Разве вы не слышали, что нашу родную платформу навестил один из лучших консольных файтингов? Разве вы не испытываете желания разбить вдребезги клавиатуру, чтобы надавать по мордасам сидящему рядом товарищу (конечно, если вы заблаговременно не прикупите геймпад)? И, в конце концов, разве вам не приелись уже все эти стратегии и шутеры? Оставьте, тряхните стариной, вспомните славные времена Mortal Kombat 3 и тщательно перебинтуйте пальцы, чтобы предотвратить неожиданные вывихи. Пришел час Guilty Gear! И не просто какого-нибудь X, виденного нами до этого, а самый настоящий XX — сиречь вторую часть, дополненное и улучшенное продолжение первой!

Файтинг в стиле аниме

Широкоплечие женоподобные юноши, хрупкие большеглазые девушки, накачанные анаболиками здоровяки, ловкие сверкающие киборги, зловещие плотоядные духи, полуобнаженные неулыбчивые ангелочки и свихнувшие от собственной гениальности профессора целыми днями готовы мутузить друг друга ради одной, только им ведомой цели. Бои в Guilty Gear XX на самом деле напоминают какой-нибудь эпизод из очередного анимешного рисованного боевика с полыхающими спецэффектами, в котором харизматичные персонажи неистово выясняют отношения, совершая немыслимые для нас, простых смертных, акробатические упражнения.

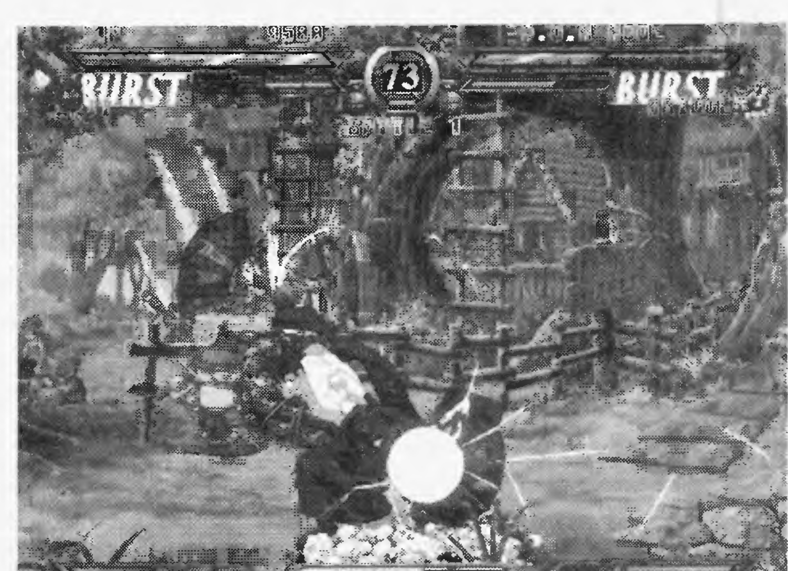
Конечно, никто и не ожидал, что GGXX неожиданно нарушит традицию серии и предстанет перед нами в 3D. Игра по-прежнему двухмерна, хоть и не до конца, балуя иногда привередливое око яркими взрывными спецэффектами и даже кое-где выводя на экран щепотку красивостей, реализованных при помощи шейдерных технологий. Но как локации, так и бойцы полностью плоские, что не могло не отразиться на плавности движений. Хотя это будет мозолить глаза лишь тем господам, которые уже успели привыкнуть к реалистичной анимации, сломав уже не одну груду геймпадов за Soul Calibur 2, Virtual Fighter 4 Evolution и Tekken 4 на PS2. Нам же, простым смертным PC'шникам, людям "темным" в этом вопросе, и так сойдет. Но только при условии, что вы не испытываете болезненной брезгливости по отношению к японской анимации и вас не выворачивает наизнанку при виде блюдцеглазых героев с невообразимыми прическами.

Потемкин против Чиппа! Fight!

Кого выбрать? Кем начать раздавать тумаки и с помощью кого рваться к вершинам боевого искусства? Быть может, взять неповоротливого, но чрезвычайно мощного Потемкина, не способного, правда, на серию долгоиграющих комбо? Или подойти с другой стороны и остановиться на быстром, как хорек, Чиппе, способном перемещаться по арене со скоростью страуса и пинающегося с быстротой отважного кенгуру-боксера? А как насчет доктора Фауста с бумажным пакетом на голове и огромным скальпелем в руках? Воистину, человек, впервые запустивший GGXX, оказывается в положении умирающего от голода осла, стоящего между двумя стогами сена. И тот хорош, и тот хорош. Но к какому подойти первому?

Более 20-ти(!) разноплановых, прекрасно сбалансированных и тщательно прорисованных персонажей могут стать вашим альтер эго в этой игре. Один хорош в рукопашной. Другой показывает себя во всей красе лишь на дальних дистанциях. Третий предпочитает расстояние, равное длине его меча. У четвертого припасены небольшие сюрпризы для предыдущих. Пятый берет не скоростью, а четкой тактикой. Любой человек найдет себе кого-нибудь по вкусу в этом ярком и стильном японском театре.

Если вы никогда не видели GGX-прародительницу, а ваше знакомство с миром файтингов ограничилось лишь Mortal Kombat 3, то необходимо дать пояснения. В принципе, механика этого странного жанра не претерпевает значительных изменений от одной игры к другой. Везде необходимо месить противника, во время ставить блоки, парировать удары, придумывать спец-приемчики, торопливо набивая необходимую комбинацию на кнопках. GGXX принадлежит к сословию быстрых, динамичных файтингов, где тактика отступает на второй план перед умением тыкать-пыркать по клавишам с безумной скоростью. Здесь есть и бег, и двойные прыжки в воздухе, и комбо, по количеству ударов стремящиеся к бесконечности, и супер-удары, и супер-пупер-удары, возможные лишь при условии полного заполнения полоски tension. И все это под динамичные power-metal композиции, настраивающие игрока на необходимую волну и поднимающие уровень адреналина до необходимой агрессивной отметки.

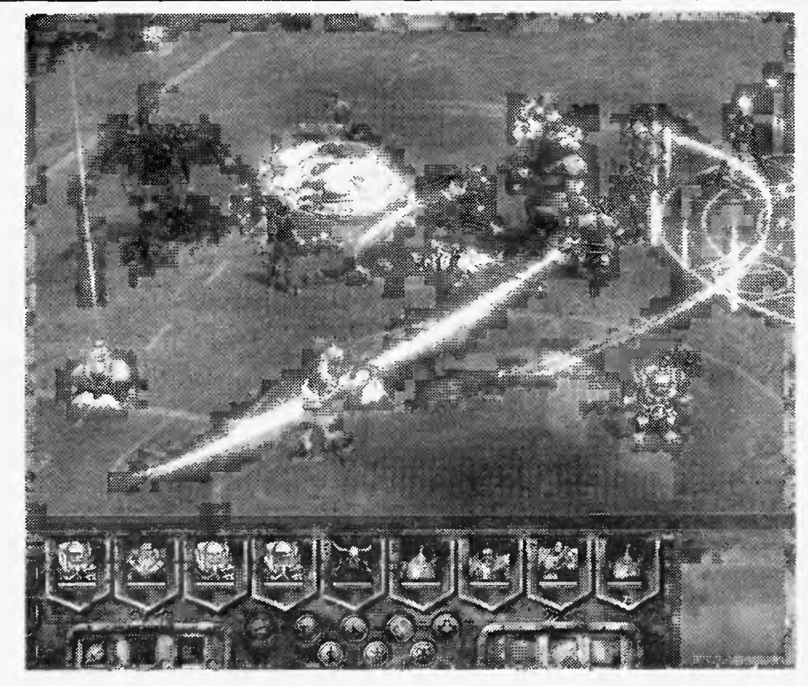


Прям как в лучших домах Токио

Но у всех файтингов есть один неоспоримый минус — однообразие. Да, весело и интересно, красиво и динамично, но... почти всегда одно и то же. Т.е. перед нами всегда одна простая цель: отдубасить противника, познав в совершенстве спец-удары и выучив назубок многочисленные комбо любимого бойца. Конечно, можно переступить через себя и заняться изучением следующей аватары... Но и это когда-нибудь приестся. Поэтому давным-давно среди добросовестных фатингостроителей завелась хорошая традиция сдабривать свое детище дополнительными режимами (mode), чтобы продлить удовольствие игрока-одиночки (не всегда, в самом деле, под рукой найдется верный товарищ, согласившийся бы подставить свое самолюбие под удар вашего мастерства). Создатели GGXX свято следуют традициям жанра.

Друг не спешит в гости, а в это время вы можете отыграть увлекательный, уникальный для каждого бойца Story mode, заткнув предварительно уши от потока японской тарабарщины, которая сопровождает симпатичные комиксы, мелькающие между уровнями. Затем можно пройти Arcade, с упоением разрывая в клочья раз от раза все более сложных противников. Потом заскочить в гости к Survival mode, в котором надо просто продержаться как можно дольше (как и следует из названия). В





но спокойно добежать до ворот, не отвлекаясь на назойливые атаки защиты. Да, маленький совет: всегда помните о том, что игрок с мячом сильно уязвим (особенно в момент приема мяча и паса), так что даже героя в эти секунды может "завалить" самый хлипкий соперник. Порой даже выгоднее подождать, пока мяч будет подбирать соперник, и в этот момент объяснить ему "тактическую ситуацию".

Но не одними драками живут игроки. Каждый из них может ускоряться, применять суперсилу, дымовую завесу, заводить толпу или лечиться. Бег и ускорение в пояснениях не нуждаются. Суперсила на некоторое время увеличит жестокость игрока. Дымовая завеса скроет часть поля от глаз соперника (но не от вашего зоркого ока), а умение "завести толпу" поможет привлечь непостоянные симпатии зрителей на свою сторону. Зачем это нужно? Да затем, что ваши фанаты в "заведенном" состоянии способны сотворить немало пакостей противнику. От банального открытия части поля (если на ней лежит дымовая завеса оппонента) до применения двойной молнии, которая почти всегда "укладывает отдыхать" двоих футболистов врага. А еще фанаты любят кидать на поле всякие вредные штучки, сбивающие с ног неугодных им игроков. Кстати, чтобы болельщики соперника не мешали вам, можно заказать участие в матче хулиганских группировок, хотя бы частично предотвращающих разбой поклонников чужой команды.

Посильное участие в игре принимает и судья. Этот старикашка с посохом медленно ковыляет по полю и следит за соблюдением единственного правила — "лежачего не бьют". Того, кто нарушает сию заповедь, судья может огреть посохом и удалить с поля. Но перед матчем всегда есть возможность подкупить судью, после чего — смело нарушайте правило, а при попытках старика что-то "вякнуть" напоминайте о взятке. А потом — добивайте лежачего, и на поле станет одним могильным крестом больше. А это означает и финансовое, и игровое ослабление соперника.

На поле можно применять и магию, ежели она есть у ваших подопечных. Магия — это активные навыки, помогающие переломить ход событий в свою пользу. Здесь полезно практически все — от банального замораживания до втаптывания в газон посредством направленного удара метеорита. В общем, используйте магию почаще, но никогда не забывайте о том, что она требует затрат дыхания. И в нужный момент манны может и не хватить (например, для лечения).

Всего в "Лиге Хаоса" девять рас, из которых вы и составляете команды. Большинство из них хорошо знакомы всем по мирам фэнтези (гномы, люди, эльфы и т.д.). Нетрадиционны, пожалуй, лишь преторианцы, из которых сотворили непонятно что (считая, видимо, что преторианская гвардия римлян состояла из одних хлюпиков). Особо хочу отметить тот факт, что все расы разные. Каждой из них характерен собственный стиль игры, и попытки его слепого копирования командой другого народа почти всегда обречены на провал. Например, гномы предпочитают "затоптать" оппонентов, после чего в спокойной обстановке обдумывать дальнейшие действия. Попытка же завязать силовую борьбу эльфами приведет к голу уже в ваши ворота. Ведь сила эльфов — не в кулаках, а в скорости и магии. Вообще, очень хорошо особенности рас раскрывает обучение, где есть специальный раздел с советами по тактикам. Если его прочитать, то станет понятно, какая из рас может больше всего понравиться именно вам.

Еще хотелось бы отметить, что команду в любой момент можно экспортировать и поучаствовать своей командой после (или во время) прохождения кампании в матче с друзьями. Соответственно, играбельность резко возрастает.

Огромное спасибо разработчикам за создание атмосферы праздника смеха в "Лиге Хаоса". Это видно уже в начале первого матча, когда мяч в начале игры находится не где-нибудь, а на спине у свиньи. И чтобы заполучить "кожаного друга", свинью надо "вырубить". А чего стоят фразы комментаторов вроде:

— Да разве ж это пас? Моя маленькая дочурка пасует лучше.

— Кстати, коллега, твоя маленькая дочурка это не тот трехметровый фонарный столб из команды варваров?

Такие диалоги (и монологи) слышны постоянно. Запас их огромен (даже после почти сотни игр мне попадались незнакомые фразы). Более того, иногда именно комментаторы становились причиной гола, отвлекая меня от событий на площадке своими репликами. В общем, тем, кто этого еще не слышал, необходимо послушать, иначе вы многое потеряете.

Графика в "Лиге Хаоса" также не подкачала. Выполнена она в стиле Warcraft III, но качество несколько повыше. Особенно красиво смотрятся заклинания (тот же метеорит не просто ударяет в землю, но на несколько секунд оставляет в ней дымящуюся дыру). В общем, здесь все просто отлично. В итоге перед нами действительно необычный и приятный сплав. Готовить его оказалось просто — взять стратегию реального времени, добавить футбольный менеджер и правила американского футбола, поместить все это в фэнтезийный мир, добавив элементы ролевой игры, и получить на выходе отличный результат. "Лига Хаоса" — несомненный хит сезона. Игра, которая дарит радость и затягивает по-настоящему.

5 6 7 8 **9** 10

Фэнтезийный менеджер/стратегия стал первой ласточкой в новом поджанре. Независимо от наличия подражателей долгая память игре обеспечена.

Morgul Angmarsky

Chaos League

Название локализации: *"Лига Хаоса"*

Локализатор/издатель: *"Руссобит-М"+Game Factory Interactive*

Chaos League — игра, которая, вне всякого сомнения, заслуживает вашего внимания. Нетрадиционная смесь жанров, среди которых и менеджер, и симулятор, и стратегия, и даже элементы ролевой игры, не оставят равнодушными никого. Вдвойне приятно, что такая игра удостоилась своевременной локализации, выполненной неразлучной парой "Руссобит-М" и Game Factory Interactive.

Локализация действительно потрясает. Я не ошибусь, если скажу, что это лучшая официальная русская версия игры за последний месяц (если не год). Впрочем, судите сами. Переведено все, даже такие "мелочи", как плакаты после игры. Причем работали над русской версией люди, которые явно понимают толк в юморе. Чтобы в это поверить, достаточно почитать надписи при загрузке. Из них мы узнаем многое о самой лиге и особенностях игры в ней (например, о том, что если мяч кричит во время игры, значит, вы играете гоблином).

Имена героев и их характеристики переведены отлично (расстраивает только, что часть имен осталась без перевода). Вам не надо долго думать над мудреными словечками. Если параметр называется "жестокость", то любой отгадает, в чем его предназначение. Аналогично с "ловкостью" и тому подобным. А благодаря творческому подходу мы получаем маленькие шедевры. К примеру, заклинание "полескоп" — до такой конструкции (одновременно и функциональной и в чем-то забавной) еще надо было додуматься. Но самое главное начнется, когда вы попадете на матч. Вот там действительно можно сидеть с завороженным видом и вслушиваться в комментарии. Да, дорогие друзья, голоса комментаторов переведены просто отлично, благодаря чему создается впечатление реального присутствия на телетрансляции матча. Локализаторам удалось великолепно передать не только эмоции комментаторов, но и характеры этих двоих "отморозков". Посмеяться над их репликами нам придется не один раз, и даже не десяток.

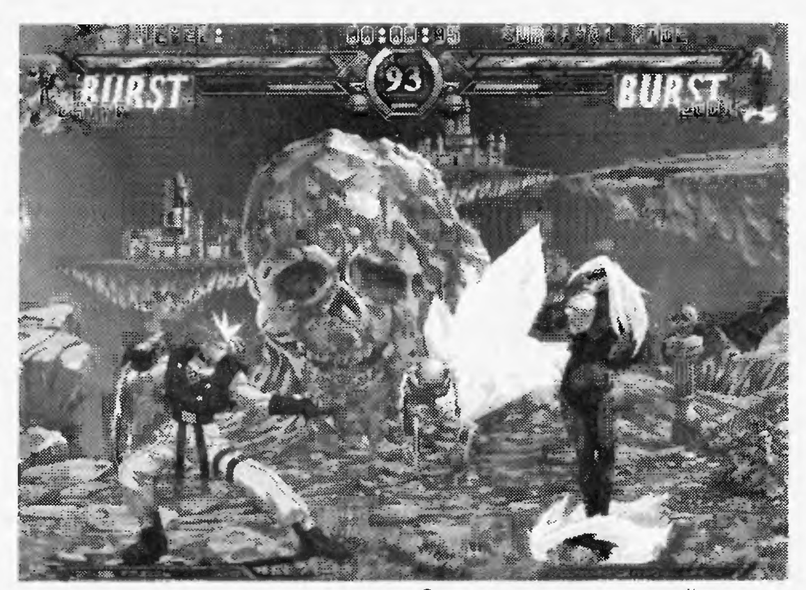
В общем, настолько качественные локализации попадаются нечасто. И если бы не отдельные огрехи (о которых, честно говоря, даже упоминать не хочется), поставил бы высший балл.

Оценка игры: *9.*

Оценка локализации: *9.*

Morgul Angmarsky





конце концов, можно неплохо развлечься в MoM (Master of Medals) mode, выбивая из нежных тушек врагов легкими ударами тонны медалек. Последний режим, кстати, несмотря на игривый лад, заставляет человека постигать в совершенстве философию комбо-ударов, поставив крест на брутальных приемах.

Друг все не идет? Ну и черт с ним! Ведь у нас в запасе остался еще и замечательный Mission mode, превращающий каждое выступление на арене в выполнение какого-нибудь хитроумного задания вроде "убей противника, не пользуясь прыжками". Заданий много хороших-разных, посему приятное времяпровождение в условиях "ограниченных" боев гарантировано. Ну и напоследок для новичков существует и обязательный тренировочный Training mode, позволяющий оттачивать мастерство в условиях бесконечного поединка бессмертных противников.

X и XX — найдите десять отличий

А теперь коснемся обратной стороны медали этой замечательной игры. Один весьма существенный недостаток у нее есть — она как две капли воды похожа на предшественницу. Создатели ввели несколько новых бойцов, привинтили пару новых режимов, обновили коллекцию арен да дополнили музыкальную дорожку. И это все. Загрузив старую арену и поставив на нее старых бойцов, у вас даже не возникнет сомнений, что вы играете в старичка GGX образца 2001 года. Так что, следуя устоявшейся PC'шной традиции, можно вынести простой и окончательный вердикт — перед нами, уважаемые читатели, всего-навсего адд-он, который позиционируется в качестве второй части. Хороший, сбалансированный, целостный, но адд-он со всеми вытекающими. Механика игры не изменилась ни на йоту, приемы те же, графика заснула на уровне предшественницы.

Тем не менее GGXX хорош. Весьма. Безоговорочно. А дополнительный бонус от обладания портированной версии заключается в том, что разработчики учли тот факт, что большинство обладателей PC будет играть в их детище при помощи клавиатуры, и вынесли невозможную для этого устройства махинацию типа cycling на отдельную кнопку.

5 6 7 **8** 9 10

Guilty Gear XX является уникальной игрой. И причина даже не в том, что на PC игр подобного жанра днем с огнем не сыскать, а в замечательной анимешной стилистике и зубодробительной музыке. Правда, вторая часть отличается от предыдущей лишь несколькими нововведениями, но это в общем-то несущественно. Поклонники оригинала без всякого сомнения забросят этот самый оригинал куда подальше, как только у них в руках окажется коробочка с двумя иксами на обложке, а незнакомые с серией люди, с теплотой вспоминающие часы, проведенные за старичком Mortal Kombat 3, найдут предмет нашего обзора просто восхитительным.

Lockust

Диск для обзора предоставлен торговой точной "Золотой диск" на "Динамо" (под бегунами)

ОБЗОР

Axis & Allies

Немцы и остальные

Жанр: *RTS*
Разработчик: *TimeGate Studio*
Издатель: *Atari*
Количество CD: *1*
Похожие игры: *Kohan II, Rise of Nations*
Системные требования: *Pentium III-700 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 600 Mb Hard Disc Space*

Ассоциация с названием игры Axis & Allies у меня была только одна — так же называлась популярная на Западе настольная игра по Второй мировой войне. Но мое предположение не оправдалось. Оказалось, что игра имеет весьма слабое отношение к "настолкам" (хотя в ней и есть глобально-стратегический режим). А вот к чему она точно имеет отношение, так это к Kohan II. Ведь делала их одна и та же компания. Так что тот, кто видел Kohan II, взглянув на Axis & Allies, воскликнет: "Ба, да это же Коханы во Второй мировой!" Но будет не прав. Игра во многом похожа на фэнтезийный продукт TimeGate Studios, но отнюдь не является его абсолютным клоном.

В игре нам предлагают три режима — кампания, режим "Вторая мировая война" и случайная битва. В последнем случае все понятно — выставляем сложность, задаем противника и попадаем на случайную карту. А там уж "всыпаем" этому противнику "по первое число" и доказываем превосходство человеческого интеллекта над компьютерным или своего над всеми остальными (в случае игры с реальными противниками). В общем, режим интересный, но является лишь частью игры, о самих же боях расскажу чуть позже.

Кампаний в игре две (что можно предположить из названия проекта). Одна — за союзников (Великобританию, США, СССР), вторая — за державы Оси (Германию и Японию). Причем вторая посложнее будет, и игра настоятельно советует нам пройти сначала союзническую кампанию (а новичкам еще и обучение). Но мы с вами люди бывалые и сделаем свой выбор сами.

Итак, кампания выбрана, первая миссия загружена. Пришла пора рассказать об основах игры. Основополагающим для каждого поклонника RTS является строительство базы (есть, конечно, исключения, но они редки). И в Axis & Allies также придется заниматься базой. Главное, что вы должны усвоить раз и навсегда, что все здания в игре (кроме оборонительных) — высокомобильные постройки. Не понравилось, как стоят казармы пехоты — свернули их и переехали. Но не забывайте и о том, что строить все можно лишь в пределах "сферы влияния" главного здания (штаб-квартиры). Этот радиус можно увеличить с помощью специальных зданий.

Зданий в игре не много, но вполне достаточно для толковой RTS. Есть те, цель которых — производить юниты, есть оборонительные постройки, есть ресурсодобывающие и апгрейдящие. Набор не сильно отличается от подобных игр, а при необходимости вы всегда можете прочитать описание того или иного здания. Мы же пока поговорим об экономике, по-прежнему играющей одну из ведущих ролей в подобных играх.

Чтобы строить войска, здания и проводить апгрейды, вам потребуются ресурсы — их три. Первый и главный — деньги, два других — амуниция и нефть — второстепенные. Как и в Kohan II, накапливаются только деньги, а по остальным ресурсам ведется лишь статистика "приход-расход". Но при нехватке нефти или патронов придется рассчитываться своими кровными, так что следите за ресурсами (деньги ведь тоже небесконечны).





Помимо ваших зданий на карте обычно имеются города. Если вам удастся сделать так, чтобы в округе не было юнитов противника, то он станет вашим. А это сулит расширение сферы влияния, увеличение прихода ресурсов (сколько и каких ресурсов вы получите — зависит от ситуации). Короче, города лучше захватывать как можно раньше — это повлияет на вашу экономику и обороноспособность наилучшим образом.

Контролируются и захватываются города отрядами. Отряд в Axis & Allies — это набор из нескольких юнитов во главе с командиром. Правда, все отряды стандартизированы (в отличие от Kohan II), но их достаточно много, чтобы выбрать наиболее подходящий для данной конкретной задачи. Есть тут и пехота, и танки, и даже парашютисты. Естественно, стоит тщательно подойти к вопросу организации боевой группы. Если вы пойдете на штурм укреплений противника, не помешает разжиться артиллерией и тяжелыми танками. А вот если требуется быстро захватить несколько городов, идеальным выбором будет легкая пехота. В случае же, когда города эти придется еще и удерживать, берите механизированную пехоту (по-моему, последняя вообще является лучшим соединением в игре по соотношению цена/качество).

Присутствует в игре и авиация, но уже не столько отдельный юнит, сколько класс. Дело в том, что мы строим аэродром, а потом можем регулярно организовывать на головы противников бомбардировку, а также разведку и тому подобные вещи. Лично управлять самолетиками, к сожалению, нам не дадут, они все выполнят сами. Поэтому-то авиация хороша только в больших количествах (в кампании за Ось, кстати, вы почувствуете это на своей шкуре).

Сохранилась в игре такая "фишка", как восстановление отрядов в своей сфере влияния. Даже почти полностью уничтоженный отряд можно восстановить до первоначального состояния, если его отвести на свою землю. Так что война зачастую превращается в тактику "укусил — убежал", если только у вас (или у вашего противника) нет подавляющего преимущества в численности и качестве. Но знайте, отряды восстанавливаются только тогда, когда они "приписаны" к тем или иным баракам. Иначе будут ходить неприкаянные и скоро умрут от меткого огня противных врагов.

Отряды в боях получают опыт. По достижении определенного уровня такового они переходят на новые уровни, получают бонусы к атакующей силе, морали и прочим характеристикам. И отряд даже с одной "лычкой" лучше поберечь (такие хлопцы способны переломить ход равной при прочих параметрах битвы), а уж с двумя-тремя...

Командуют парадом на поле боя генералы. В каждой миссии кампании вы будете играть за одного из великих военачальников тех времен. А у каждого генерала есть четыре способности, наилучшим образом отражающие его любимый способ боевых действий. Конечно, у многих способности совпадают, но есть и уникальные. Чтобы не быть голословным, назову несколько таких "умений". Так, у западных союзников почти всегда есть умение коврового бомбометания, превращающего небольшой участок местности в пустыню (по крайней мере юнитов и зданий там точно не останется). Немцы могут ответить им V-2 ("Фау-2"), но эта штука все же послабее будет. После нее многие здания выживают. А запустить два раза подряд одну и ту же способность не получится, т.к. между применениями должно пройти время. Есть и другие способности: открывающие на определенное время всю карту или ее часть, повышающие характеристики юнитов и т.д. и т.п. В целом, способности генералов очень полезны, хотя и требуют разумного применения. Кстати, эти самые способности применяются не "за просто так". Генерал должен накопить заданное игрой количество опыта (и чем мощнее способность, тем больше опыта понадобится). А опыт дается за убитых врагов, уничтоженные здания, а также просто за время, которое вы смогли продержаться на карте. Копите опыт, господа, и применяйте против врага что-нибудь "зубодробительное".

Сами кампании состоят из наборов миссий. В миссиях мы можем поучаствовать в войне за все пять великих держав, причем будут даже мегапопулярные сражения (например, битва за Сталинград). Неудивительно, что в отдельных миссиях на нас накладываются ограничения. Например, при высадке на остров, контролируемый японцами, американцам разрешат пользоваться только пехотой. С другой стороны, японцы там также не имеют бронетехники, так что все по-честному. А вообще проходить миссии в кампании очень интересно — мне понравилось и защищать Сталинград, и наступать на Египет, и многое другое.



Жаль только, что компьютер порой думает не самым лучшим образом. Бывает, атакуешь его базу, а отряд врага, стоящий рядом с ней, ни на что не реагирует. Да, над искусственным интеллектом надо было еще поработать. А вот что он умеет великолепно, так это давить массой. Причем не только массой отрядов. Так, наступая на позиции западных союзников, будьте готовы к непрестанным бомбардировкам. Здесь и появится необходимость в разносторонней армии — без зениток ну никак не обойтись (будете только терять юнитов, даже не дойдя до сухопутных сил врага). Таких примеров, где требуется не только собрать "большую толпу", но еще и подумать, кого в эту "толпу" включить, много. Думайте, господа, и война пойдет так, как вы пожелаете.

Что касается исторической составляющей, с ней в игре практически все в порядке. Отряды могут состоять из самых разных юнитов, но большинство воинов и техники вполне узнаваемо. Так, вы никогда не перепутаете Pz-IV с Pz-VI по внешнему виду, если раньше видели их на картинках в учебнике истории. Жаль только, что несколько "ляпов" разработчики все же допустили (например, поместили маркировку "Королевского Тигра" на "Тигр" обыкновенный). Впрочем, они ведь игру не для историков создавали, не так ли?

Но хватит о кампании, поговорим о режиме "Вторая мировая война". Данный режим предоставит возможность поиграть за любую из пяти держав на стратегической карте, поделенной на провинции. Выбираем страну, руководящего ее вооруженными силами генерала и — в добрый путь! Наша цель — захватить две столицы держав противника (для Оси — любые две из трех столиц противника, для союзников — обе столицы, то есть Берлин и Токио). Стратегическая часть предлагает нам один вид ресурсов, за который все и строится. Добываются ресурсы с провинций под нашим контролем.

Ресурсы можно тратить в трех направлениях. Первое — приобретать новые подразделения. Покупать можно шесть типов подразделений — от банального пехотного (самое дешевое) до танкового с авиационной поддержкой (наиболее дорогое).

Второе — улучшать свои подразделения. Шаг за шагом армии проходят цепочку улучшений, в результате чего из хиленькой пехоты вполне реально сделать танки (хватило бы ресурсов). Ну и третье направление — исследования. Но, по сути, основная задача траты денег по исследованию и улучшению — дать нам преимущество в тактических боях. Дело в том, что бои в стратегическом режиме игры можно отыгрывать как "на автомате", так и с помощью личного командования войсками. На автомате учитывается сила ваших подразделений, а также ряд случайных факторов. Если же автоматический бой вас подводит (читай — вы проиграли), всегда можно попробовать провести сражение в реальном времени. И вот тут-то деньги, вложенные в улучшение подразделений и исследования, вам и пригодятся. Вы сразу получите доступ к мощным отрядам, а сделанные "на глобальной карте" исследования будут уже проведены к началу боя на карте тактической. Так что улучшайтесь, пока можете.

Но и здесь порой подводит искусственный интеллект. Иногда компьютер даже очищает столицы (оставляя там лишь немобильные гарнизоны), чтобы выполнить какие-то свои тактические задачи. Результат — столицы быстро занимаются игроком. А чтобы нельзя было выиграть за пять минут, периодически в боях игроку засчитывается поражение (даже при десятикратном превосходстве в силах). Волей-неволей приходится лезть в режим RTS, чтобы остановить "читерский AI" от прорыва в свой тыл. Короче говоря, режим "Вторая мировая" интересен лишь на недолгий период времени. Уж больно много в нем скопировано с Rise of Nations, но при этом результат получился явно слабее.

Графически игра неплоха. Разнообразие ландшафтов (от заснеженных полей СССР до пустынь Африки), картинки выстрелов, полеты по воздуху после взрывов — все это радует глаз. Расстраивает же то, что разработчики переборщили с размерами некоторых карт, и при большом количестве отрядов на них игра начинает тормозить даже на сильных машинах. Ночью все подсвечивается фарами и фонарями. Реализован и принцип "танки грязи не боятся" — ваши бронированные друзья смело едут через лес, сминая деревья на своем пути. Это, конечно, отлично, но почему точно так же мнут деревья даже легковые автомобили?

Звуки выстрелов, взрывов, передвижений вполне достойны. Особенно же меня порадовали разговоры солдат. Те, кто слышал американский диалект, без труда узнают его в игре у американских солдат. Британцы говорят так, как и положено подданным королевы, а немцы выражаются по-немецки. Честь и хвала TimeGate Studios за внимание к столь антуражному элементу.

Пришла пора осудить или похвалить игру. В принципе, ее стоило бы осудить — слишком многое взято из других проектов (смотрите графу "Похожие игры"). Но конечный продукт, как это ни удивительно, вышел очень даже пригодным к употреблению. Удачная смесь разнообразных идей заставляет посвятить игре несколько вечеров. Если бы не периодически раздражающие недоработки, было бы совсем хорошо.

5 6 **7** 8 9 10

Хороший продукт по Второй мировой войне. "Малину" портят ошибки в AI и откровенное "передирание" многих идей Kohan II. Но посмотреть стоит, хотя бы ради отличной кампании.

Morgul Angmarsky

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Sid Meier's Pirates!

История, рассказанная заново

Название игры в оригинале: *Sid Meier's Pirates!*
Жанр: *стратегия/RPG/action/arcade*
Разработчик: *Firaxis*
Издатель: *Atari*
Количество CD: *2*
Похожесть: *Port Royale 2, Pirates!*
Системные требования: *Pentium III-1 GHz, 128 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1,2 Gb Hard Disc Space*

Кто не знает Сида Мейера? Сида знают все. Именно он подарил нам "Цивилизацию" и "Пиратов". Это были великие игры, и они заслуженно получили продолжение в наше время. Третья "Цивилизация" нынче не менее популярна, чем ее предшественница (и готовится уже четвертая часть). "Почему бы нам не сделать римейк "Пиратов", раз с Civilization все так хорошо?" — подумал Сид, и его компания Firaxis взялась за дело. Результат этой работы лежит перед нами уже сейчас. Так получилось ли у Сида добиться своей цели и завлечь в сети Pirates! толпы геймеров? Вот это мы сейчас и узнаем.

Реально конкурентов у Pirates! пока немного. По сути, данной тематикой серьезно занимаются лишь две фирмы. Первая — наши соседи-россияне из "Акеллы" со своими "Корсарами" и "Пиратами Карибского моря". Впрочем, вторая игра получилась откровенно неудачной, так что до выхода "Корсаров III" "Акелла" вряд ли сможет удержаться на первом месте с "настоящей пиратской игрой". А вот второй конкурент гораздо серьезнее — Ascaron с сериями Port Royale и Tortuga. У "Аскарона" результаты получше, и на момент выхода римейка Pirates! лучшей пиратской игрой считалась Port Royale 2. Но вот вышли "Пираты", и началась жесточайшая борьба за лидерство.

Pirates!, как это ни странно звучит, предлагают нам некое подобие сюжета. Главный герой — молодой человек, чья семья была продана в рабство за долги какими-то "плохилками". И теперь нам предстоит не только отыскать бедных родственников и подарить им свободу, но и "разобраться" с товарищами, которые столь несправедливо поступают с силами Добра. "Да как они посмели!" — праведно восклицаем мы и начинаем приключение.

Приключения, что уже достаточно обычно, развернутся на просторах Карибского моря и прилегающих областей. Основные наше занятия — каперство (пиратство, охота за головами — называйте, как хотите), выполнение заданий и получение для себя "тепленького местечка" в обществе. Немало придется поплавать по Карибам, немало провести морских и сухопутных сражений. Ждет нас и спасение красавиц, и таинственные заброшенные города, и пиратские клады...

Для начала неплохо бы осмотреться в городе. Город на выбор предлагает немного: верфь, торговец, губернатор, таверна. Всего в игре четыре страны, которые иногда могут выдавать задания, а также поощряют званиями. Как это делается? Приходите к губернатору, он вам объясняет, что его страна (например, Голландия) сейчас в войне с Англией. Берем патент на каперство и начинаем топить английские корабли. Чем больше топите, тем выше ваш рейтинг в этой стране. С ростом рейтинга губернатор будет повышать ваше звание (максимально можно дослужиться до герцога). Но не это самое интересное. Гораздо больше мне понравилась идея с дочками губернаторов. Начиная с определенного момента, они будут предлагать вам потанцевать с ними. Отказываться или соглашаться — вам решать (мой совет — смотрите на внешность:)). Согласившись, вы попадете в первую мини-игру — танцы.

В "Пиратах" много мини-игр, разнообразящих геймплей. Танцы — только одна из них. Нам надо выделывать танцевальные па, стараясь не сбиться (то есть вовремя нажимать на соответствующие клавиши). Если вы хорошо себя покажете в танце, дочь губернатора согласится поддерживать с вами отношения и дальше (а плохого танцора ждет от ворот поворот). Делать это стоит хотя бы потому, что она снабжает вас информацией и дарит полезные вещички. А в конце ваших отношений будет свадьба. Только одна недоработка — почему-то после свадьбы наш герой не перестает флиртовать с другими красавицами. Хотя, может, он просто ловелас.

Немалую пользу вам окажет и таверна. Там всегда можно услышать последние сплетни, набрать новых моряков и пообщаться с путешественниками. Чем мне нравятся последние, так это возможностью приобрести ценные вещички. Персонаж игрока не получает развития через ролевую систему (как это происходит в творениях "Акеллы"), зато с лихвой возмещает это вещами. Тут вам и разнообразные виды оружия и доспехов (помогающие в дуэлях), и посохи (улучшающие отношения с индейцами), и подарки для ваших дам, и даже вещи, помогающие открывать скрытые локации. Короче говоря, берите все, на что хватает денег, — окупится с лихвой. Простейший пример: приобретя полный набор вещей для танцев, вы будете так лихо показывать себя на балах, что все девушки будут вашими:).

Но хватит о женщинах, перейдем к истинно мужскому занятию — морским путешествиям. Садимся на корабль и плывем в море. При встрече с враждебным судном можно на него напасть (или оно само на вас нападет), после чего начнется морское сражение. Сражения в игре выполнены на твердую "пятерку" (из пяти возможных). Используя направление ветра, корабли стараются занять как можно лучшую позицию, обстрелять противника, утопить или взять на абордаж. Впрочем, топить как раз невыгодно, гораздо лучше захватить корабль. Есть два пути: расстреливать его, пока он не выкинет белый флаг, после чего подойти и захватить (это опасно преждевременным потоплением противостоящей стороны), или взять на абордаж сражающегося врага. Часто, когда команды примерно равны, появляется возможность сыграть во вторую мини-игру — дуэль. Выбирая разнообразные удары и блоки, сражаемся, пока противник не признает свое поражение или не победит нас. Причем если на начальном уровне сложности выиграть дуэль не составляет труда, то на последнем — придется немало потрудиться. Только постоянные тренировки спасут положение.



Захватив корабль, можно его продать в городе или оставить себе. В принципе, толку водить за собой большой флот нет. Все равно в битве вы деретесь одним кораблем (флагманским), так что пара судов — идеал для пиратско-каперского флота, остальное смело продавайте. А вот свои лучшие два корабля надо апгрейдить. Во многих портах можно приобрести улучшения. Например, тройные гамаки (увеличивающие число членов команды), или же пластины, дающие лучшую маневренность или защиту. Все улучшения реально полезны, ищите их и приобретайте. Да и самих типов кораблей в игре хватает. От банальных барков до линейного корабля (найти его можно только на последних сложностях, да и то не сразу). Но есть здесь и недостаток — посмотреть характеристики судов напрямую из игры нельзя, приходится лезть в "Пиратопедию" (энциклопедию игры).

Огромна польза и от офицеров-помощников. В своих скитаниях вы не раз будете натыкаться на товарищей с исключительными способностями, готовых вам помочь. Здесь будут и повара, и артиллеристы, и даже бочары. К счастью, для всех них есть описание, иначе понять назначение отдельных товарищей было бы сложновато.

Мы не только плаваем по морю, но порой и прогуливаемся по суше. Частенько нам дают задания по поиску сокровищ или пропавших родственников, которые надо выполнять, высадившись на берег. В этом случае команда отправится по берегу к заветной цели. Обычно на картах, которые дают для выполнения такого задания, есть посторонние объекты (деревья, гейзеры, храмы индейцев). Увы и ах, но эти объекты никакой роли не играют и просто стоят для лучшего определения направления. Кстати, по берегу можно добраться до некоторых городов, не доступных с моря, и взять их штурмом. Штурм города с суши — очередная "игра в игре". Нам дают несколько отрядов моряков (кто-то из них умеет стрелять, кто-то лучше сражается в рукопашной). Задача — уничтожить все отряды противника. Выглядит все это в виде настольной игры — по очереди вы и противник перемещаете свои отряды и атакуете на карте, поделенной на клеточки. Ну а взяв город, можно его пограбить, получив прибавку к "зарплате".

Когда правительства некоторых стран станут относиться к вам недружелюбно, их города перестанут пускать ваш флот в свои пределы. Останется либо штурмовать поселение, либо пробраться в него — очередная мини-игра: герой храбро крадется по улочкам города, прячась от стражи (или оглушая ее) и пытаясь попасть в нужное здание. Для лучшего определения цели на заборах расставлены стрелочки, указывающие направление. Вот только это "развлечение" очень быстро надоедает, лучше бы его вообще не было.

Помимо городов четырех стран есть на карте и другие населенные пункты — индейские деревни, иезуитские миссии и пиратские городки. По сути, толку от них не очень много. У иезуитов можно получить информацию, а пиратов или индейцев подговорить напасть на какой-нибудь неугодный вам город. Вот и вся польза. С другой стороны, подобные поселения здорово разнообразят игровую карту, увеличивая количество полезных объектов (тут Port Royal 2 следует поучиться у старшего собрата).

К сожалению, экономическая составляющая в игре напрочь отсутствует. Товаров немного, и торговать ими не имеет смысла; от земли, которую дарят вам губернаторы, тоже проку никакого. В общем, до шедевральности в этом отношении Port Royal 2 "Пираты" явно не дотягивают. К тому же после покупки всех предметов и приобретения всех улучшений для своего корабля становится просто некуда девать деньги, что раздражает.

В игре есть и квесты. Например, охота на известных пиратов, спасение украденных дочек губернаторов, расследование судьбы своей семьи. К сожалению, эта часть не была проработана в достаточной степени. Так, известных пиратов ограниченное количество и новые "не рождаются" (вспомним Port Royale 2, где ситуация прямо противоположная), а дочек похищает один и тот же человек (достал он меня уже!). Можно еще перевозить новых губернаторов в города. Только дочки у них останутся те же, что и у прежних правителей! Жаль, что ролевому моменту не уделили должного внимания, это могло бы значительно разнообразить игру.

Но вернемся к членам нашей команды. Через какое-то время у них начнет портиться настроение (как быстро — зависит от вашей репутации, успехов, предметов и офицеров). Когда настроение совсем упадет, лучше всего зайти в дружественный порт и поделить добычу. Вам, как капитану, достанется ее значительная часть (а все остальное — матросам). Кстати, при дележе все корабли будут проданы, и вы останетесь только с флагманом. Да и матросы разбегутся (кроме горстки самых преданных), и ковать свое счастье придется с самого начала (хорошо хоть, что предметы, выполненные квесты, офицеры и тому подобное останется с вами).

Если вас не устраивает текущая сложность игры (всего сложностей пять штук), сразу после раздела добычи ее можно поменять (рекомендую играть хотя бы на средней сложности). Проблема в том, что многие настройки на минимальном уровне не доступны (например, время начала приключений или лучшие корабли). Да и играть "новичком" слишком просто (особенно если у вас есть опыт в подобных играх). Только не надо сразу пытаться замахнуться на последнюю сложность. Там вами займутся уже серьезно, будьте к этому готовы. И придется не только убегать от превосходящего вас качественно и количественно противника, но и посидеть в тюрьме (хорошо хоть, оттуда можно сбежать).

Напоследок о статистике. Ее в игре — хоть отбавляй. Из меню вы можете посмотреть данные по своему флоту, по себе любимому, глянуть на список лучших пиратов (желаю вам стать в нем первым!). Есть там и "Пиратопедия", содержащая данные обо всем в игре (про любую мало-мальски значимую мелочь там можно прочитать). Короче говоря, статистика меня порадовала. Респект.

Теперь о графике. Движок неплохо справляется со своей работой. В бою можно заметить даже мельчайшие детали такелажа, мини-игры отрисованы на уровне. Да и эмоции персонажей не подкачали. Чего только стоит сцена, когда вы отказываетесь от предложения сходить на бал с дочкой губернатора. Всем смотреть и тихо радоваться. К тому же для многих событий в игре нарисованы ролики. И когда вы будете освобождать дочек от злого испанского полковника, когда будете уничтожать великих пиратов, жениться, находить клады — все это вам покажут отдельными роликами. Потрясающе красивы и боевые сцены. Все эти финты, прыжки, использование подручных предметов невольно заставляют аплодировать разработчикам. Все было бы просто замечательно, если бы не недостатки.

А недостатков также хватает. Главный из них — взаимопроникновение кораблей. Не один раз вы столкнетесь с ситуацией, когда корабли при попытке абордажа будут проходить друг через друга. Еще ужаснее смотреть на то, как корабль проходит через часть городского форта, полностью растворяясь в нем и появляясь с другой стороны. Вы как хотите, а я считаю, что в подобной игре таких "ляпов" допускать нельзя. Стыдно, господа "фираксианцы", просто стыдно! Двадцать первый век на дворе, а вы все еще "детскими болезнями" страдаете.

Музыка ничего шедеврального или провального нам не показала. Управлять можно как с клавиатуры, так и мышью. Но мышь здесь не всегда удобна. Создается впечатление, что разработчики специально пытались добиться возвращения ностальгии по "старым добрым клавиатурным временам". Не знаю, насколько это оправдано, так как в том же танце порой приходится жутко ругаться на создателей Pirates! за воплощение собственных управленческих идей.

5 6 7 **8** 9 10

Как римейк "старых добрых" Pirates! новая игра очень даже хороша и по-прежнему предъявляет претензии на первое место "пиратской". К сожалению, ряд моментов (отсутствие нормальной экономики, недоработанность ролевых идей, малое количество NPC, провалы графического движка) не дает ей это сделать. Тот же Port Royale 2 остается на троне. Нет, я не хочу сказать, что "Пираты" — плохая игра. Поиграть в нее несомненно стоит — хотя бы ради мини-игр и неплохо проработанного мира. Но этот мир мне кажется менее живым, чем в оригинальной игре, выходившей еще в 1987 году. Хотя, может, это я постарел и начал предъявлять к играм более высокие требования?..

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Доноры поневоле

Жанр: *Action-RPG*
Разработчик: *Troika Entertainment*
Издатель: *Activision*
Количество дисков в оригинальной версии: *3*
Похожие игры: *VtM Redemption, Star Wars: Knight of the Old Republic*
Минимальные системные требования: *Pentium III 1,2 MHz, 256 Mb RAM, GeForce 3*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium IV 3 GHz, 512 Mb RAM, Radeon 9800*

Пока вся прогрессивная молодежь радовалась второму пришествию Half-Life, на свет божий одновременно с идолом выползло Нечто — темное, страшное, но симпатишное. Вы не ждали его? О, но ведь его делает компания с приятным русскому уху названием Troika. А они, как утверждают старожилы, приложили руку к Fallout номер один (который чудакам вроде меня нравится несколько больше, чем номер два) и, что доказано документально, сделали Arcanum, самую недооцененную ролевую игру в истории скрещивания деревянной эльфийской магии с чугунным гномьим пулеметом, а также печально известную Temple of Elemental Evil, далекую, прямо скажем, от идеала РПГ, использовавшую трехсполовинную версию D&D. Нынче же Тройка создала Игру по "Миру Тьмы" от White Wolf. (White Wolf лет двадцать назад разработали ролевую систему, посвященную всем страшилкам, что населяют мир: зомби, оборотни, колдуны...) Вампиры! Они-то и стали гвоздем ролевой системы, игры по которой уже создавались ранее (Vampire: the Masqurade Redemption), но особой популярности не получили, несмотря на многочисленные плюсы. Итак, Vampire: The Masquarade Bloodlines — сказ о вурдалаке, роль которого играете вы.

«Я был рожден под знаком красного кровяного Тельца»

Его жизнь была обычной и ничем особым не выделялась среди жизней миллионов существ, идущих своих путем к смертному одру. Не выделялась до тех пор, пока в обычном "ультрапопулярном" клубе он не повстречал вампира. Это было невероятное существо: бледная мягкая кожа, завораживающий, гипнотизирующий взгляд... Одновременно оно чем-то было похоже и на демона, и на ангела. Все было как в тумане, до тех пор, пока вампир не подарил ему Поцелуй, взяв его кровь и отдав часть своей.

Позже он очнулся. Все изменилось: глаза приобрели возможность прекрасно видеть сквозь полумрак, мышцы налились силой, тело чувствовало себя рожденным заново, но где-то глубоко в душе возникла чудовищная, пожирающая сознание Пустота, будто зверь метался в глубинах мозга и хотел вырваться наружу. Он почти сразу понял, что произошло, и его обуял ужас. Но он ничего не успел сделать, ибо пришли другие. Одно движение такого же нечеловека — и в грудь мягко вошел деревянный кол.

Но, конечно, это не могло закончиться так быстро и так бессмысленно... Когда кол вынули из охладевшего сердца, он сидел на коленях в зале, полном вампиров — кто они, он сразу понял по нечеловечески быстрым движениям, скорее грациозным, чем резким. Создатель был рядом, по всему было видно, что собрание было из-за него. Один, очевидно главный, говорил что-то о законе и справедливости. Затем один из его подручных одним движением отрубил Создателю голову, и тело его буквально испарилось на глазах.

А самому молодому кровососу оставили жизнь, или, если угодно, существование. ЛаКроикс, глава вампиров, взял его на свое попечение, дал ему работу... Кровавую работу.

«А у вас есть вегетативный круг кровообращения?»

Мир, как водится, раскололся пополам. Наш герой оказался вовлечен в такие жуткие вещи, как всякого рода древние пророчества, противоборство вампирских группировок и прочее. Добро пожаловать на темную сторону мира!

Рождение героя происходит под вашим чутким руководством. Можно полностью самому настроить все параметры персонажа, можно пройти небольшой тест в стиле Jagged Alliance. Но в любом случае главное — клан, к которому принадлежит персонаж. Кланы вампиров отличаются, но не сильно, представителя любого клана можно натренировать на что угодно. Но тут в дело вступает ролевой отыгрыш. Вас смущает графа "Жанр"? Плюньте, в этом Action-RPG больше ролевого, чем во всем ширпотребе, что вы видели за последние пару лет. За каждый клан — свой стиль игры, который зависит не столько от навыков, сколько от специфических способностей, не по принципу, упаси боже, Diablo, а как в слегка измененном Sacred. Аристократы Вентру пьют исключительно человеческую кровь, да еще и очень разборчивы — кровь какого-нибудь бомжа им каждый второй раз выливается в понижение самооценки и морального духа. Психопаты Малкавиане регулярно слышат голоса из иного мира, изъясняются витиевато и в наиболее бредовой форме, потому окружающие, естественно, реагируют на них покручиванием пальца у виска. Убийцы Носферату неописуемо уродливы, даже среди нежити они почитаются ужастиками, потому любое столкновение с людьми ведет к громким крикам: "А! Он пришел за мной!", что очень мешает работе.

После выбора класса предлагается раскидать очки по параметрам и умениям. Для среднего РС-игрока это покажется странным, но только не настольщикам, ибо на "Мире Тьмы" базировано много известных вещей, например, российская "Эра Водолея". Общий смысл таков: у игроков есть не уровни, а сразу Experience Points, получаемые за успешное выполнение заданий (да-да, за драку саму по себе вы ничего не получите). Они раскидываются по параметрам следующим образом: параметр стоит дороже, чем навык, любое повышение стоит тем больше, чем больше в него уже вложено. Кроме того, каждый навык имеет за собой параметр, и в случае применения делается бросок "параметр+умение" против сложности. Приведу простой пример: вампир Алукард Потапьевич пытается взломать дверь. Его навык взлома 3, ловкость 3, суммарные возможности 3+3=6. Ткнувшись отмычкой в дверь, он обнаруживает, что сложность взлома 10. Потапьевич применяет Кровавую Ярость, она увеличивает все физические параметры на 5. Ловкость становится равна 8, суммарные возможности по взлому — 11, и дверь вскрывается. В битве все немного сложнее, но разобраться можно.





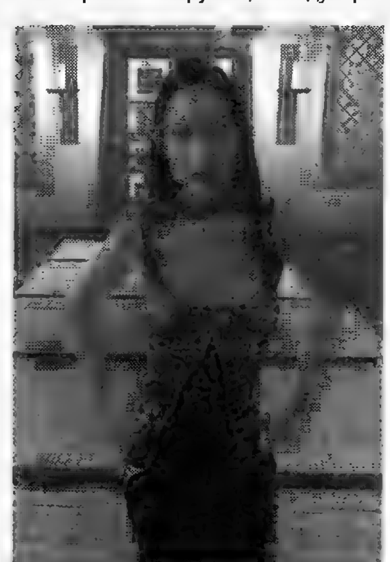
Есть и специальные вампирские дисциплины. Одна общая — Кровавая Ярость (разве что у одного из кланов вместо нее — жуткий Озверин, +10 ко всем физическим параметрам), и три уникальных, зависящих от клана. Правдоведенье, доминирование над разумом, скрытность, slo-mo, ослабление противника... В общем, вы поняли. На них тратится много больше очков развития, но и польза от них внушительная.

Хочется отметить, что в целом ролевая система, в отличие от той же AD&D, в большей степени ориентирована на общение между персонажами. Посудите сами — в игре три физических параметра (сила, ловкость и выносливость, конечно), три ментальных (интеллект, образованность, интуиция; последняя помогает в защите от ударов и во взломе компьютеров) и три социальных. Это внешность — первое впечатление важнее всего, харизма — способность вести разговор, спорить и уговаривать, манипулирование — способность плести интриги, воздействовать на NPC напрямую ("Ребята, вы заставляете меня делать то, что я ОЧЕНЬ не хочу делать!"). При хорошей прокачке социальных параметров очень часто, т.е. почти всегда конфликт можно разрешить мирным путем.

«Смерть — это то, что бывает с другими»

В чем же заключается игропроцесс? Наш герой снимает квартиру где-то на окраине, бродит по городу и окрестностям (сначала — по ночному Лос-Анджелесу) и, параллельно с работой на вампирское объединение Кармилла и подрывом деятельности противостоящей группировки Саббот, занимается своими делами. На основную сюжетную линию воздействовать не дано, т.е. убить сюжетного персонажа никак нельзя. Однако в остальном вы вольны делать все, что пожелаете. NPC, которых имеет смысл убить без объявления сего в диалоге, довольно много.

Как уже было сказано, большинство заданий можно выполнить без драк — да и вообще их в игре не много. Ах, извиняюсь, в конце игры Troika вспомнила, что именно вписала в графу "Жанр", и сделала кучку уровней стиля hack'n'slash. Так вот, прокачать персонажа можно исключительно выполнением заданий мирным путем — разве что получить некоторые вещи можно исключительно смертоубийством. Миссии разнообразны, от "подай-принеси" до "расследуй", "отгадай хокку одного выпендрежника и найди его домишко". А как вам "проберись через старый дом с весьма агрессивным полтергейстом"? В мирных решениях помогают навыки уговора, в боевых — естественно, боевые. Разве что драки с людьми без пулемета — детские игрушки благодаря вампирской крови. Потратьте ее запасы, и вы — мечущаяся по округе боевая машина, рвущая все, что попадается под руку на легкие-легкие и темные-темные. Таков эффект воздействия Кровавой Ярости — жуткой вещи, которая из самого мирного вампирыша делает тварь гораздо сильнее любого бодибилдера, бегающую стометровку за 6 секунд и ловящую пули магазинами. Огнестрельное оружие, между про-



Medieval Conquest

Королевство на троих

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Cat Daddy Games*
Издатель: *Global Star Software*
Дата релиза: *5.09.2004*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Похожие игры: *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim, Majesty: The Northern Expansion*
Минимальные системные требования: *Pentium III/Athlon 800 МГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 4/Athlon XP 2,4 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти*

— Так, сначала все поделим, а потом завоюем, нет, сначала все завоюем, а потом поделим. А как поделим? На троих, конечно же. Кстати, маг, а где рейнджер?

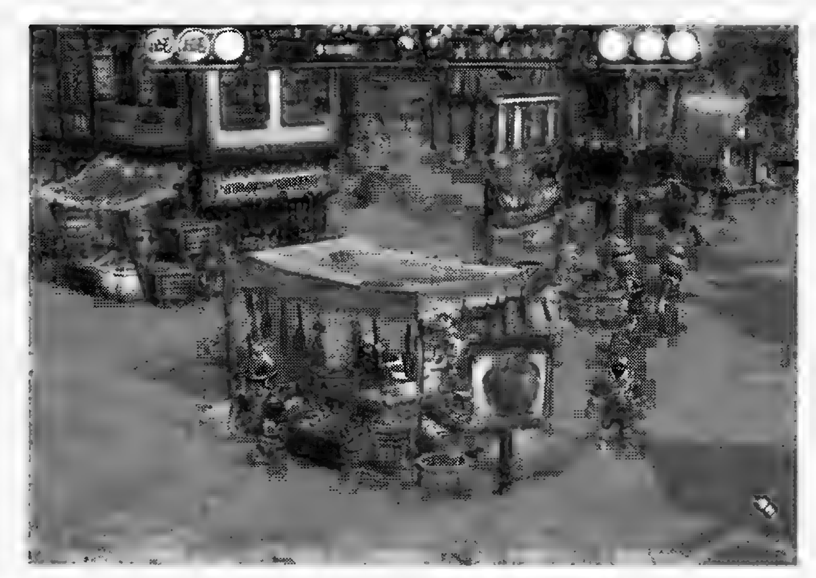
— Да на льду поскользнулся, упал, теперь у него гипс на всю голову, в форме его знаменитой шляпы.

— Слушай, маг, а откуда в лесу посреди лета лед?

— Воин, тебе сколько раз говорили — думать варвару или рыцарю вредно. Мысли — они ведь броню мешают носить, мечом махать. Я за вас с рейнджером обо всем давно подумал и все за вас решил.

Господа авантюристы, королевство наконец-то остро нуждается в ваших замечательных талантах. Король предлагает большую награду за освоение новых земель, которые долго находились под властью лесных чудовищ.

Примерно так завязывается сюжет в новой стратегии реального времени с элементами РПГ. Элементы РПГ — это три доступных класса авантюристов: воин, маг и рейнджер, которым предстоит стать (под вашим чутким руководством) грозой монстров, опорой короля и сборщиками ценностей для игрока. Да, я не оговорился — основным источником дохода для игрока будут трофеи, которые доблестные герои будут собирать по всей карте. На прибыль от зданий, обслуживающих потребности будущих героев королевства, рассчитывать не приходится. Все для героев — все для победы. Денег за мечи, луки, отдых в отеле и т.п. с героев не берут принципиально. Дескать, нужное дело для страны делают, а главные геройские желания (хлеба и зрелищ, потом поспать и новую броню купить) как-нибудь удовлетворим. При строительстве обслуживающих героев зданий доступно 6 типов построек, необходимых для производства оружия и брони, получения вкусной еды и полноценного отдыха, исследования и обучения умениям, а также развлечений (скромных и не очень). Сами здания поделены по схеме: цена постройки/качество услуг. Причем в самые дорогие здания (элитная гостиница, мастер-мечник, бордель) заходят только герои-ветераны (уровня 20-го, не меньше), "зеленым" бойцам достаточно оружия от простого мастера-оружейника, клоунов на карнавале и хоть какой-то крыши над головой. Кроме того, часть зданий будет работать только для конкретного класса героев (ну что нужного для мага в лавке товаров для рейнджера?). Не забудьте своевременно расширять ассортимент товаров: для этого необходимо как можно быстрее исследовать новые предметы экипировки.



Чуть подробнее о ролевом аспекте игры. Воины, маги, рейнджеры — классы стандартные, в пояснении не нуждаются. Деление по половому признаку никакой роли в процессе прохождения не играет. Опыт присваивается за убийство монстров и обучение в тренировочных залах, а



чим, вампирам вредит в два раза меньше, чем людям, да и уворачиваются вампиры от пуль не хуже мр. Андерсона. По этому поводу народ на форумах гудит, что пушки в игре неэффективны, — отнюдь, умеючи можно многое наворотить.

Ах да, вампир должен питаться соответственно режиму. Ничто не мешает прямо посреди улицы кинуться на человека и выпить его до дна, но, во-первых, за вами начнет гоняться полиция, а во-вторых — вы нарушите Маскарад. Максарад — это свод законов, который отличает цивилизованного вампира от варвара-вурдалака, и его поддерживают все вампиры Кармиллы. Законов, в общем-то, всего два: не давать людям знать о существовании вампиров и не создавать новых вампиров без приказа сверху. Пять нарушений Маскарада — конец всему. Кроме того у героя есть так называемая человечность, отвечающая за его способность держать себя. При низкой человечности в каждом бою вы будете терять контроль над собой, рвать и крушить все вокруг... Таких, как правило, убивают свои же.

В игре есть интересная возможность фастфуда — пакетики с кровью или крысы под ногами, но какой уважающий себя вампир будет так питаться, когда есть люди? Вопреки общественному мнению, вампиру вовсе не обязательно выпивать всю кровь из человека. Более того, он чувствует предел возможностей человека и может, если пожелает, оторваться от жертвы в нужный момент — тогда он не теряет очки человечности, а человек из-за химических свойств слюны вампира все забывает. Однако если переборщить, человек может и коньки склеить, что ведет к потере человечности. А заработать ее тяжело. Нужно усиленно творить добро, безвозмездно, то есть — даром.

Пока у вампира есть кровь в пороховницах, он применяет свои способности, довольно быстро регенерирует. Понятно, что нужнее всего кровь в бою. И, между прочим, в игре существуют "боевые зоны", где можно безнаказанно крушить и ломать без боязни нарушить Маскарад — свидетели, как правило, не успевают сообщить окружающим об увиденном вампире.

Играть интересно. Даже очень. Колоритные персонажи, интересные диалоги, запутанные квесты... Бой немного заторможенный, но очень зрелищный. Также не могу не похвалить ролевую систему: в прочих представителях РПГ герой где-то к середине игры становится жутким танком — конечно, если игрок не ленился и выполнял сторонние квесты и искал особые вещи. В Bloodlines танков нет! Прокачаться до состояния "все могу и всех решаю" просто невозможно — тупо усиливаться на ордах самовосстанавливающихся монстров не выйдет, экспа за это не идет, да и нет в игре этих орд. Повышаться можно только за счет выполненных квестов, так что манчкины не пройдут. Правда, в игре мало предметов, холодного и огнестрельного оружия, причем я рекомендую прокачивать холодное, желательно ножи и мечи — их урон в большей степени зависит от способностей обладателя. А с броней вообще дефицит — игрок получает ее в строго отведенных размерах, и то она... кхм, специфическая, но вы ведь не можете представить себе вурдалака в бронежилете?

Bloodlines — игра, в которой быть добрым действительно тяжело. Изначальная сущность вампира — это зло, что бы ни лопотали особо романтизированные личности вроде моего любимого клана, и сопротивляться ему действительно тяжело. Чтобы быть добреньким, в ролевых играх обычно не требуется особо напрягаться (если вы не буйнопомешанный), скорее тяжело стать злым. Тут же одно неосторожное действие — и вы превращаетесь в чудовище, жаждущее крови и добывающее ее изо всех возможных мест.

«Я не видал чудесней красоты, Чем абстиненция морфинного генеза»

Игра разработана на Source, движке Half-Life 2, и позаимствовала у него физический движок, анимацию персонажей, потрясающие световые эффекты... Игра, правда, работает помедленнее Half-Life 2, открытых пространств немного (хотя ночью ими полюбоваться не удалось бы), но персонажи отлично прорисованы, натурально двигаются и выражают все эмоции. У каждого NPC собственное уникальное лицо, каждый по-своему улыбается, злится, шевелит бровями, речь синхронизирована с движением губ и мимикой. Не знаю, как сочетание эффектов тени и света позволяет назвать разговор с обычным барменом в местной забегаловке кинематографическим, но это так! Оформление локаций великолепно и с технической, и с художественной стороны, картины загнивающего капитализма разве что не отдают смесью запахов нефти и паленой резины из монитора. Неоновые вывески, мусор под ногами, живописные просторы... Здания оформлены еще лучше: апартаменты местной элиты отсвечивают мрамором, надраенным до блеска, а в квартирах среднего класса обычных картонных коробок вместо комнат вы не найдете — каждая обставлена по-своему, с разной мебелью, плакатами и прочими атрибутами хорошей жизни.

Раз уж зашла речь о зданиях, вспомним дом родной, пусть даже он поначалу жутко обшарпанный. Внутри радио, по которому постоянно что-то бормочут, родной ноутбук регулярно принимает новые письма с наводками/заданиями/информацией к размышлению, в почтовый ящик иногда просят кинуть квестовые предметы. А главное — теле-еле-визор, старенький, но функционирующий. По нему идут передачи с живым человеческим диктором, и, если постараться, можно услышать много полезного, вплоть до последствий некоторых ваших действий.

Однако вернемся к оформлению. В бою все выглядит не шедеврально, но все же очень и очень внушительно, особенно учитывая проработанную физическую модель. Пара ударов — и человек отлетает, сшибая по дороге дверь (двери, кстати, о-очень любят слетать с петель). Можно хватать предметы и кидать их во врагов, эффекты от применения спецспособностей тоже на уровне. Да и в относительно мирные моменты жить весело, я уже вспоминал дом с полтергейстом. Не Silent Hill, конечно, но жутковато, когда идешь по дому, и только бочка вдали поскрипывает, катаясь по полу. А стоит зазеваться — буйный неупокоенный кидает что-нибудь бронебойное (вроде лампочки или телефона) прямо в лицо.

И, кстати, ни в одной игре вампиры не были такими натуральными — сцена питания вызывает щенячий восторг не только в первый раз, но во все последующие. Например, подойдите к девушке на дискотеке, скажите несколько слов, немного вампирского магического обаяния — и, будто нашептывая что-то, вонзаете клыки ей в шею (при таком "добровольном" способе питания окружающие ничего не замечают), и весь мир будто пропадает, остается только чье-то обмякшее тело в руках и свежая теплая кровь, текущая по жилам. А глаза-то какие! Они так натурально блестят в темноте, именно блестят, а не светятся... Вампиры сделаны отлично, они одновременно похожи и на обычных людей, и на брутальных тварей.

Но хватит, хватит о графике, лучше один раз увидеть... Вот музыка в игре тоже ничего. В основном нечто электронное, но неплохое, в записи участвовали более-менее известные (не у нас) музыканты. Звуки ничем не выделяются, а вот озвучка...

По счастливой традиции, начатой Star Wars: Knights of the Old Republic, все диалоги в игре озвучены. Каждый говорит собственным голосом, более того, по моему скромному мнению, это лучшая озвучка за историю жанра — актеры выложились по полной, душу вложили в своих персонажей. Они в меру эмоциональны, каждой из сказанных фраз сразу "веришь". А разработчики еще и заюморили диалоги. Я мечтал, подойдя к бармену, на вопрос: "Чаво пить будем?" ответить: "Кровушку!" и услышать: "Вам в стакан или из горлА?" Такого не случилось (нарушать Маскарад нельзя), но герой все равно выкрутился, выдав: "Я не пью... Алкоголь". После инициации следует обязательно ляпнуть: "Так я принят в клуб? Когда я смогу выбрать цвет футболки?", а фразы Малкавиан — это вообще что-то с чем-то. Тем не менее, диалоги не уходят в маразм, у нас все серьезно. Между прочим, без хорошего знания английского языка играть невозможно — все выражаются столь витиевато-литературно, что даже лингвистам придется поломать голову.



Днем лихорадка, ночью пир

Талантливая Тройка закончила свой долгострой (с 2001 года делают) и выпустила очень удачную игру про вампиров. Пусть игра немного глючная, однако это единственная хорошая РПГ-2004, к тому же с замечательной темой (ура всем помешанным на вампиризме!), да и графическое оформление выше всяких похвал. Недостатки малочисленны, а преимуществ — выше крыши.

Симулятор вампира — на такое не посягали, если забыть The Elder Scrolls, в которой это лишь довесок (притом не самый проработанный). Главное — играть интересно, происходящее цепляет. Плюс ко всему у игры, как, впрочем, и у всех предыдущих игр от Troika Entertainment, дикая реиграбельность, стиль игры у каждого клана собственный. Только вот машина ей нужна мощная, да и локации грузятся долго — но ведь это мелочи, не так ли?

5 6 7 8 **9** 10

Долгожданная история Вампира. Нелинейная, красивая, интересная игра на движке гиганта, в которой слово action — всего лишь довесок к отличной RPG. Надеюсь, ее минует судьба Арканума — быть непризнанным шедевром, и восторжествует справедливость — стать в наших сердцах в один ряд с великими пожирателями времени с ролевым уклоном.

Алексей "BladeL" Волчок



развитие персонажа — автоматическое. Воина, как всегда, легче прокачивать в самом начале, предпочитая ближний бой, в котором ему нет равных. Мага лучше потихоньку развивать на дальних дистанциях, и к уровню 20-му получим ходячий комплекс "Град". Рейнджер в сравнении с первыми двумя одинаково проигрывает и воину, и магу, то есть "ни там, ни там — не придерешься", поэтому используйте данного шустрого персонажа для разведки, патрулирования и в исключительных случаях как группу быстрого реагирования. Не стоит привыкать к своим подопечным — переносить их с карты на карту запрещено, да и не спортивно это было бы.

Итак, наняли охотничков за наградой и опытом, собрали их в команду и отправили избивать монстров и добывать сокровища в выделенную курсором особую зону охотничьих действий (Haunting region). Там, на небольшом пятачке земли, ваши подопечные будут сами выбирать, что им милее на данный момент: поохотиться на монстров (сами атакуют понравившегося монстра), распотрошить сундуки (если в наличии), вернуться в городок, дабы отдохнуть, поесть и повеселиться.

Естественно, чтобы сократить время самоволок не только с помощью ускорения игры, придется построить пару-тройку промежуточных баз, на которые с удовольствием будут нападать творения художников из Cat Daddy Games: придурковатые гоблины, энты (шагающие деревья), кролики-энерджайзеры и много чего еще. Не позволяем нанести серьезные повреждения столь нужным помещениям (при 50%-м разрушении строения здание перестает функционировать) и пресекаем всю вредительскую деятельность на корню.

Пародийный стиль графики должен был стать ответом на все недовольные возгласы игровой общественности, но — увы. Огромные головы и щупленькие тельца, слабая цветовая гамма, невыразительные текстуры, плохая отрисовка объектов — все перечисленное заставляет увести камеру в поднебесье и наблюдать за игрой с привычной для Majesty высоты. Оно как-то меньше раздражает. Ко всем прочим минусам добавим маленький, загроможденный менюшками (6 кнопок — типы зданий, еще 6 — разная статистика по хозяйству, количество героев, состоянию миссии, а также книга монстров), картой и иконками бойцов игровой экран.

Музыка вполне способна настроить на великие боевые свершения и быстро не надоест своим присутствием в ваших колонках, но ей не хватает какой-то изюминки, что ли. Другое дело — озвучка монстров, которая должна изрядно повеселить игрока. Все остальные звуки — вполне на уровне все той же Majesty. Отсутствие конкурентов в данном жанре прекрасно позволяет паразитировать разработчикам, выпуская одно-два творения в год (Evil Genius, Medieval Conqest), которые вряд ли достигнут вершин Dungeon Keeper'а или Majesty, но выбирать неизбалованным фанатам в этом жанре практически не из чего.



Скрестили Majesty с трехмерной графикой, убрали груз монаршей власти, упростили командование юнитами, забрали у игрока возможность кастовать заклинания — и все это теперь называется Medieval Conquest.

Kreivuez

ОБЗОР

Космические Рейнджеры 2

Есть две категории игр, которые заставляют совершенно поиному взглянуть на виртуальные развлечения: первая и более многочисленная — игры, выделяющиеся техническими новшествами. Прогресс никогда не стоит на месте, поэтому появление подобных продуктов стоит ожидать всегда. Сегодня одна контора написала отменный движок, позволяющий работать, к примеру, с большими пространствами, детальными моделями и демонстрировать геймеру сногсшибательные по красоте и реалистичности эффекты. Игру заметят? Безусловно. Завтра кто-нибудь сможет создать совершенную физическую модель, заставить все объекты в игре считаться с законами, выведенными уже давным-давно, а также сможет приструнить и успешно заставить работать на себя какой-нибудь терраморфинг. А послезавтра будет создана невиданная доселе система, которая сможет анализировать окружающее пространство и получать результаты в зависимости от этого анализа — и мы получим революционный AI. Кто станет спорить, что хоть одна такая игра останется без внимания, без призов на выставках и форумах соответствующей тематики и не станет образцом для подражания в своей коронной категории? Думаю, никто. Но вот проблема — такая игра может остаться без признания потребителя. И если это произойдет, проект рано или поздно назовут провальным. Деньги свои разработчики, безусловно, получат — но это ли главное?

Ведь есть игры, которые люди помнят и по сей день, чьи названия вызывают хорошие воспоминания, ностальгию и желание бросить все и достать с полки пыльный диск. Их ни с чем не сравнивают — отчасти как дань памяти, отчасти — чтобы уберечь объект сравнения от неминуемого проигрыша. Таких очень мало — намного меньше, чем даже хороших консольных гулек, но они есть. Они-то и составляют вторую малочисленную, но ничуть не менее весомую категорию игр, влияющих на жизнь игровой общественности. Эти игры берут неповторимым геймплеем и ни с чем не сравнимой атмосферой — за что их создатели и удостаиваются вечной памяти от благодарной игровой аудитории.

Перечислять подобные игры было бы не самым тактичным занятием — во-первых, эти имена и так у всех на слуху, а во-вторых, у каждого человека свои фавориты подобного хит-парада. Но об одной такой игре мы поголкуем — благо у нее праздник.

Жанр: *RPG*
Разработчик: *Elemental Games*
Издатель: *1С*
Количество дисков в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *Космические Рейнджеры 1*
Минимальные системные требования: *P2-450, 128 Mb RAM, 8 Mb VRAM, 0,8 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *P4-2600, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 1,4 Gb free space*

Появившись чуть более года назад, Космические Рейнджеры произвели огромное впечатление. Нет, не наделали шуму, не приковали к себе внимание главных игровых сайтов (хотя с этим можно поспорить), не попали на обложки игровых печатных изданий. Их не раскручивали, не анонсировали (по крайней мере, громогласно). Они просто тихонечко появились на прилавках магазинов и торговых точек и смиренно ждали своей участи. Их никто не ждал, от них ничего не ждали. Довольно неприглядные поначалу (кто это додумался в 2003-м выпускать 2D-игры???), они могли отпугнуть неискушенного геймера, так как главных козырей проектов нашего времени — ошеломляющей графики и реалистичной физики — у нее нет. Зато есть геймплей. И все. И большего нам не надо.

Рейнджеры могут по праву претендовать на собственное место под солнцем среди игр с самым живым и реалистично воссозданным миром. А мир, который живет сам по себе, независимо от того, что в нем делает игрок, — неповторимое ощущение, которое появилось у меня после погружения с головой в мир Fallout. Не сомневаюсь, что именно эта игра вдохновила ребят из Elemental Games на создание столь сложной, но неповторимой концепции. Тропинка сия очень узкая — оступившись, можно скатиться в банальный экшен или в совершенно пресный и безвкусный кисель боринга и ничегонеделания. Но если брать все ингредиенты в нужной пропорции, можно получить воистину шедевр. Рейнджеры берут своей неповторимостью, многогранным взаимодействием между игроком и окружающим миром, объектами, NPC и т.п. Это игра, где у нас практически развязаны руки, и рамки поведения очерчивают не разработчики, а собственное стремление сыграть в этой игре роль желаемого характера — именно поэтому я и считаю ее прежде всего ролевой игрой, хотя разных жанров тут намешано прилично. Естественным ограничением наших свобод является сюжет, который волей-неволей подводит к хэппи-энду, ну и, безусловно, требование логического завершения всех наших усилий на протяжении многих часов игрового времени. Да и технологические рамки пока тоже присутствуют — идеального AI делать не научились, генератор заданий и квестов вполне реален, но подчистую срубит тот шарм, что присутствует во всех диалогах и описаниях. Выше головы не прыгнешь, а потому не будем требовать от игры нереального.

При создании сиквела к мгновенно ставшему популярным проекту разработчики, на мой взгляд, поступили предельно логично. Зачем переделывать столь успешную концепцию, зачем перекраивать ставший таким родным для многих мир? Можно ведь просто-напросто дать людям именно то, чего они хотят — а хотели они все тех же щей, только еще больше. Больше квестов, больше оружия, больше оборудования, больше врагов. Можно было бы добавить сюда и больше свободы — но куда уже... Дать людям еще вольностей — и КР превратятся в очередной симулятор менеджера или еще хуже — пойдут по проломленному сквозь чащу и напрочь изгаженному пути, вслед за Master of Orion 3. А раз так, то нам хватит и того, что есть. Благо, до сих пор еще не все возможности исследованы.

А мир не изменился. Он все тот же. Да, по сюжету прошло 300 лет со дня победы Федерации над клисанами. На этот раз всему содружеству стали угрожать доминаторы — развивающаяся раса киборгов, которые в результате ошибки военных вышли из-под контроля. Точнее, расы три, и каждая преследует свои цели, несовместимые как с целью двух других, так и с наличием в галактике посторонних разумных существ. Лично для меня сам сюжет не был главным, да и проработан он чуток похуже, чем в первой части. Получив всю информацию о доминаторах в начале игры, можно не ломать себе голову над их происхождением, целями и средствами до самого ее конца. Куда интереснее было узнать, что же добавили в игру разработчики, как они смогли подкорректировать созданный ранее мир, приблизив его еще больше к совершенству.

И сразу же хочется поблагодарить разработчиков за отличный баланс. Чтобы достичь чего-то подобного в первой части, потребовалось огромное количество патчей (да и тут, думаю, без них не обойдется). Но факт остается фактом: Рейнджеры 2 способны поддержать интерес на начальных этапах и сохранить его до конца. Помнится, после очередного патча для первой части играть на последних уровнях сложности было почти нереально: клисаны забирали систему за системой, заданий не было вообще, денег тем более — в общем, удручающая обстановка. Сейчас же все немного лучше — заданий выдается побольше, они разнообразны, доминаторы вполне поддаются дрессировке даже на не самом крутом корабле — имея всего два ствола на борту, без дроида и со слабеньким генератором можно оказать вполне ощутимую помощь при обороне системы. Но все же сунуться в захваченную систему равносильно суициду. Даже в самом конце игры, имея крутейший корабль и прокаченные навыки, в одиночку освобождать системы не рекомендуется.

Качественные различия в статусах тоже стали намного менее заметными — в частности, жизнь пиратов значительно осложнилась. Любое нападение на торговое судно (даже без летального для него исхода) чревато мгновенным ухудшением отношений с соседними цивилизованными планетами. Ненормальные фанатики вроде бы уже не принуждают торговцев к ведению боевых действий (этот факт еще нуждается в проверке). Уничтожение доминаторов больше не является единственным средством улучшения навыков — теперь за все задания и успешные сражения начисляется опыт, так что можно вести и вполне мирный образ жизни, не находясь при этом в "самом отстойнике".

Баланс рас не поменялся, их оборудование по-прежнему различается по надежности и цене. Торговая политика также не претерпела особых изменений, разве что на вновь отвоеванных планетах разрешена торговля всем, чем угодно — мол, правительство еще не сформировалось. Главное же, на мой взгляд, но-



вовведение — это появившиеся различия в классах кораблей. Теперь каждый корпус характеризуется не только объемом (или стойкостью) и классом брони, но и количеством доступных слотов — как под оружие, так и под оборудование с артефактами. Стволов по-прежнему максимум пять, все виды оборудования остались на своих местах, а вот артефактов может быть установлено не больше четырех, причем их число намного увеличилось, равно как и возможный эффект от их использования. Чего стоит, к примеру, вещица, позволяющая вместо генератора установить две дополнительные турели! Так что теперь выбор подходящего корпуса — одна из самых главных проблем, а если учесть, что для покупки стали доступны абсолютно(!) все имеющиеся в игре виды корпусов — что ж, подобный шаг можно назвать не иначе как гениальным. Немаловажной деталью является наличие у некоторых классов судов форсажа — легким движением руки мы увеличиваем скорость корабля вдвое, а после расплачиваемся за капитальный ремонт движка. Недооценивать форсаж никак нельзя — ситуации с опозданием на день и с цепким клисанским капканом памятны, думаю, многим. И еще один штрих для полноты картины — микромодули. По сути дела микромодуль — разовый апгрейд для определенного вида оборудования, причем различия могут быть как в классе (двигатели, радары, оружие), так и в расе-производителе (например, для пеленгских-only). Список различных микромодулей обширен, равно как и эффектов от их применения — от банальных увеличения дальности и скорости прыжка до уменьшения размеров и стоимости. Грамотно установленный микромодуль может неплохо скрасить жизнь, потому данные вещицы стоит холить и лелеять, так как достаются они нечасто. Один из главных источников микромодулей — Центры Рейнджеров. Принимая у посетителей ноды — "аналог" клисанской протоплазмы — они с радостью обменяют определенное их количество на микромодуль. Подобная схема полностью лишает нас необходимости мотаться от побоища к ближайшему Центру в попытках увеличить навык — за сдачу нодов мы получим лишь микромодули. А раз так — надобность в Центрах практически отпадает, к огромному сожалению. Серьезный недочет, так как микромодули можно получить и в качестве награды за труды (задания/освобождения), и в качестве доминаторского трофея.

Расширение ассортимента оборудования вряд ли можно назвать огромным достижением, но все равно приятно. Нет смысла перечислять новые названия радаров, генераторов и пр., намного интереснее взглянуть на кардинально новый вид оружия — ракетометы и торпедные аппараты. И те, и другие выпускают заряды с самонаведением, довольно шустрые и маневренные, и если у аппарата это одна большая и толстая торпеда, то ракетомет выдает нам по три ракеты за залп. Залпов 30 — и там, и там. Дальность выстрела и наносимые повреждения — весьма впечатляющи. Фактически это единственное оружие, позволяющее атаковать противника с реально безопасной дистанции. Правда, заряды очень уязвимы — и ракеты, и торпеды превосходно сбиваются, причем любым вооружением. Да и цель будет захвачена лишь на следующий ход, так что о мгновенном эффекте нечего и мечтать. Зато — проверенная тактика — противник будет стараться в первую очередь сбить выпущенные по нему ракеты, из-за чего лично нам достанется гораздо меньше залпов. Потому-то ракетометы и ценятся очень высоко, особенно на начальных этапах. Ну, а торпедными аппаратами вооружены лишь доминаторы, однако заполучить их вполне реально.

Затронув тему космических баз, осветим этот вопрос полностью. Функции научных станций и пиратских баз по большому счету не изменились, а вот с военными базами дела обстоят куда как веселее. Ранее в подобные заведения мы заглядывали лишь для повышения в чине, теперь же военные базы стали куда более полезными помощниками в борьбе с врагом. Именно на них мы можем получить боевые программы, с помощью которых сможем вступить в контакт с доминаторами и ослабить/нейтрализовать отдельные корабли. Видов программ довольно много, эффект от их применения весьма разнообразен — можно заставить доминатора выбросить часть оборудования, заблокировать орудийные системы, вырубить все системы полностью или даже активизировать самоуничтожение — однако очков боевого пилота за подобное "геройство" не полагается. Также на военных базах можно за свой счет заказать боевую операцию по освобождению определенной системы — в случае наличия боевых кораблей поблизости. Самый же эффектный трюк — освободительные операции с участием непосредственно военной базы и элитных войсковых подразделений. В назначенный срок — а о нем вам сообщат — военная база совершает прыжок в захваченную доминаторами систему вместе с довольно большим военным флотом на борту и со всеми желающими рейнджерами. Хотите участвовать в подобном веселье — будьте на борту в момент отправки. Хотите неплохого зрелища — понаблюдайте за прыжком базы из космоса.

Два новых вида космических станций — Медицинская Станция и Бизнес-Центр — хоть и не играют ключевой роли в нашей войне, однако представляют некоторый интерес. Теперь, помимо личных навыков и характера, наш пилот характеризуется также состоянием здоровья. Говоря проще, он может заболеть, причем совершенно внезапно, хотя болезни и носят профессиональный характер. За выздоровлением приходится лететь в Медцентр, где также можно отыскать список препаратов, доступных к применению. Препараты в основном влияют на навыки пилота и действуют определенное время. Некоторые имеют сугубо положительный эффект, другие — двоякий, но в любом случае они вызывают зависимость. А нет ничего хуже, чем наркоман в космосе.

Бизнес-Центр предлагает нашему вниманию довольно широкий спектр услуг, которыми, с одной стороны, можно вообще никогда не пользоваться и жить полноценной жизнью, но, с другой стороны, они иногда бывают довольно полезными. В частности, кредит на определенный срок под проценты. Инвестирование проектов позволяет создать базу в определенной системе, причем в кратчайший срок, а также материально помочь самым бедным рейнджерам или страдающим пиратам. Эффект — наличие недостающей станции, благодарность определенных слоев населения, поощрение опытом или очками пилота. Также в Бизнес-Центре можно застраховаться и получить полис, позволяющий в течение пяти лет получать квалифицированную медпомощь со скидкой — весьма сомнительное, кстати, удовольствие.

Еще одна новая, но опять-таки довольно бестолковая фишка — это исследование незаселенных планет. Имея мало-мальски развитый навык техники, можно покупать и использовать зонды — спутники для изучения планет. На научной станции вам подробно объяснят принцип их работы, дадут характеристику имеющихся в наличии зондов и пожелают удачи на нелегком пути исследователя. Все, что от вас потребуется, — это выбрать приглянувшуюся планетку, отправить зонды на заранее обозначенные орбиты и спокойно дожидаться результатов исследования. Результатами, как правило, являются некоторые товары и оборудование, бесхозно валяющиеся на поверхности планет, да за редким исключением артефакты. Стоят ли подобные исследования того, чтобы их проводить — решать вам.

И наконец, обещанные нам бои на непосредственно планетах. С их появлением под названием "Космические Рейнджеры" скрывается уже не две разные игры, а целых три (если добавить текстовые квесты — то четыре). Помимо пошаговых полетов в космосе, аркадных перестрелок в "черных дырах" (гипераркады, к счастью, убрали), присутствуют и стратегические сражения на планетах. Почувствовать себя великим стратегом можно на какой-либо недавно отвоеванной планете, где местное правительство до сих пор окончательно не сумело избавиться от доминаторского засилья. За определенную сумму вас попросят очистить планету от доминаторов. Согласившись на меньший гонорар, вы можете получить дополнительную помощь — более крутую броню для своих юнитов или частые подкрепления. Для реализации трехмерных боев был создан отдельный движок — в принципе, в качестве дополнения к основной игре он довольно-таки неплохой и со своими задачами вполне справляется. Собственно, задач у него немного — сражения на планете не отличаются особой замысловатостью и сложностью. У каждой воюющей стороны (от двух до четырех) есть основная база, производящая ресурсы (4 вида) и боевых роботов. Роботов мы конструируем сами, выбирая из доступного списка приглянувшиеся шасси, торс, оружие и башку. Каждый компонент имеет свои характеристики и соответствующую стоимость. Альтернатив не много, но они есть — за что, в принципе, и спасибо. Помимо основной базы на карте находятся нейтральные заводы — каждый производит какой-либо вид ресурсов и увеличивает лимит роботов. Охрана базы и заводов поручается не только роботам, но и стационарным турелям четырех видов. Суть каждого задания проста — захватить все базы противника, используя любые методы (собственно, он только один). Захват производится любым роботом, сумевшим пробиться сквозь оборонительные кордоны противника к заветному лифту базы. Если наскучила резиновая рамка, можно потешить себя, взяв любого робота под свой контроль, получив, таким образом, настоящий TPA. Очень напомнило Dungeon Keeper, знаете ли. Правда, даже такое развлечение быстро надоедает, а если учесть, что каждое сражение на планете ничем не отличается от предыдущего и может затянуться часа на два, то невольно проникаешься благодарностью к разработчикам за то, что подобные задания встречаются не очень часто. Хотя они играют свою роль — помогают немного отвлечься от бескрайнего космоса, переключившись на нечто более приземленное. В этом они схожи с текстовыми квестами.

Кстати, о квестах. Без них Рейнджеры потеряли бы добрую половину своего шарма, потому как данные задания отличаются разнообразием, и в них на каждом шагу чувствуется творческий подход и остроумие создателей. К созданию же квестов для второй части разработчиками привлекались сторонние люди — и, к сожалению, это иногда ощущается. Среди отменных, весьма интересных шедевров встречаются и очень нудные, и затянутые, и совершенно скучные, а порой даже глуповатые. Я понимаю, что разносторонность и креатив — это есть хорошо, но зачем делать квест, который для первого прохождения требует часа два, а то и больше? Иногда за такими заданиями напрочь забываешь, какая игра у тебя сейчас вообще запущена и на какой стадии ты сейчас находишься. На мой взгляд, квесты должны отвлекать нас от полетов в безликом космосе, а не наоборот.

Что можно сказать о графическом исполнении КР2? Внешне игра практически не изменилась, да и никаких изменений ей не нужно. Это третьих обещали сделать полностью трехмерными, а со вторыми поступили совершенно правильно. Анимацию сделали более симпатичной, немножко подправили эффекты, особенно бекграунд. Изменили некоторые модели кораблей, остальные подправили и доработали. В общем — косметические улучшения, которые явно пошли на пользу и так неплохо смотревшейся игре.

5 6 7 8 **9** 10

Мы получили триумфальное возвращение полюбившихся многим Космических Рейнджеров. Игра стала более сбалансированной, чуток более разнообразной, открыла перед нами некоторые дополнительные возможности — те самые, которых не хватало в первой части. Да, наземные сражения выступают скорее как демонстрация возможностей разработчиков — работы-то над третьей частью ведутся! Да, нововведений и изменений хватит лишь на хороший ад-дон, но нам-то большего и не надо! Зачем что-то менять в практически идеальной игре?

Leviafan
leviafan2002@mail.ru

Диск для обзора предоставлен торговой точкой салона "Рагнеда", Немига, 2

ОБЗОР

The Chronicles of Riddick:

Разработчик: *Starbreeze Studios, Tigon Studios*
Издатель: *Vivendi Universal Games*
Жанр: *FPS, stealth-action, fighting, adventure*
Похожие игры: *DOOM 3, Thief: Deadly Shadows, Aliens vs Predator 2*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Обязательные требования: *Windows 2000 (SP4), Windows XP (SP1), AGP OpenGL 1.5-совместимая видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров (начиная от ATI Radeon 8500 или NVIDIA GeForce 3)*
Минимальные требования: *1,8 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 4,4 Gb hard disc space*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4 2,6 GHz или AMD Athlon XP 2500+, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 4,4 Gb hard disc space*
Оптимальные требования: *AMD Athlon 64, 1024 Mb RAM, NVIDIA GeForce 6800 GT или более производительная видеокарта от NVIDIA*

Как предательский удар ножа в спину, как подлая снайперская пуля в мягкое место, как легкий толчок в плечи над пропастью, появился Риддик вместе со своими хрониками. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (TCoR) сумел сделать то, что не смог ни один из вышедших долгостроев — он сумел удивить. Двухлетняя разработка немецкой студии (Starbreeze Studios), трудившейся на пару с компанией Вина Дизеля (Tigon Studios), совершила реальную революцию в жанре. Революцию быструю, жесткую, смелую, которая поставила данный проект в один ряд с DOOM 3, FarCry, Half-Life 2 и даже позволила ему "выйти из строя" под их недоуменные взгляды. Революцию неожиданную, ибо лишь пройдя TCoR от начала до конца, понимаешь, что именно так должен выглядеть action образца 2004 года. Action динамичный, необычный, разноплановый, интригующий. Action, который положил начало новому витку эволюции в компьютерных играх.

«Вам не меня надо бояться»

© Риддик, Pitch Black

История Риддика началась в далеком 2000 году, когда в свет вышел замечательный фильм режиссера Дэвида Туохи (David Twohy) под названием Pitch Black (в русском переводе более известном как "Кромешная тьма" или "Черная дыра"). Экипаж корабля, потерпевший крушение на необжитой планете, столкнулся сразу с двумя смертоносными проблемами. Одну из них звали Риддик — человек без принципов, беглый преступник, обладающий способностью видеть в кромешной тьме, конвоируемый к месту следующего заключения охотником за головами Джонсом. Второй проблемой стали чудовищные твари, выползающие на охоту лишь при полном затмении. Клин клином вышибают, и по воле судьбы-насмешницы самый опасный человек во Вселенной стал единственной надеждой на спасение от самых опасных во Вселенной тварей. Отличная идея, великолепная режиссура, хорошая игра актеров — все прочило этой картине успех, но привередливый американский зритель, тем не менее, решил иначе, "проголосовав рублем", из-за чего Pitch Black с треском провалился в прокате. Причину этого можно понять — большую часть команды убили, главная героиня погибла, разорванная на мелкие кусочки, а спастись удалось лишь Риддику, девочке, которая упорно выдавала себя за мальчика, да чернокожему проповеднику. Жизнеутверждающим этот фильм назвать сложно...

Однако начало было положено. Невозмутимый антигерой, которого с блеском сыграл Вин Дизель, продолжил нести боль и разрушения в эпохальной киноленте 2004 года с бюджетом в 140 млн долларов — The Chronicles of Riddick. Картина вышла на редкость зрелищной, возродив монументализм "Дюны" Дэвида Линча, и динамичной, щедро одарив изголодавшихся любителей боевой фантастики. Замкнутая вселенная "Кромешной тьмы" неожиданно развернулась в "Хрониках", облагородившись множеством рас, темной армией завоевателей — некромонгеров и легким налетом мистики. Риддик в ней оказался уже не просто несгибаемой и расчетливой машиной смерти, но человеком предназначения, последним из расы фурийцев, подчинивший в конце концов армаду непобедимых воинов. Шикарный фильм, который однако повторил "подвиг" предшественника, также провалившись в прокате. Люди любят болеть за героев, спасающих человечество, но никак не за эгоистичных, сметающих все на своем пути преступников.

Но эти киноленты обросли жирком из воодушевленной толпы поклонников и в определенных кругах даже успели обрести статус культовых. Поэтому история Риддика получила небольшое развитие в замечательном анимешном мультфильме, повествующем о событиях между двумя фильмами, таким незатейливым образом ответив на все вопросы фанатов. Но на этом легенда не заканчивается.

Мы ведь прекрасно помним заявление Вина Дизеля о том, что он собирался создать собственную студию по разработке компьютерных игр (Tigon Studios). И мы все более чем сомневались в успехе подобного предприятия. Но когда TCoR появился на Xbox, журналистам всех мастей осталось лишь посыпать голову пеплом, поскольку перед ними нежданно-негаданно предстал продукт экстра-класса, поразивший всеми своими составляющими. Теперь же, когда прошли тоскливые месяцы портации, когда мы уже успели посмотреть на все "долгожданные долгострои", пришел наш черед поражаться. Поверьте, есть чему.

«Я хочу такие же глаза»

© мальчик-девочка, Pitch Black

"Убей несколько человек, и тебя посадят в место, где ты никогда не увидишь солнечного света. Затем ты найдешь доктора и заплатишь ему 20 ментоловых сигарет", — именно так Риддик рассказывал девочке, убежавшей из дома в поисках приключений, как получить уникальную способность видеть во тьме. Слукавил немного, куда же без этого, но в целом его рецепт был верен. Эта небольшая фраза, вложенная тогда писателем в текст сценария без злого умысла, стала основополагающей идеей при создании TCoR — игры-приквела всей истории Риддика.

Butcher Bay — приют мясников, страшная тюрьма строгого режима, карающая заключенных смертью за малейшую провинность. Чудовищное место, из которого еще никто не смог выбраться, конечная остановка для любого преступника, которого нелегкая занесла в это проклятое место. Камеры наблюдения вмонтированы в стационарные пулеметы, охрана расстреливает нарушителей за малейшую провинность, заключенные убивают друг друга в камерах... Это зло. Но "чтобы победить зло, нужно еще большее зло". И знакомый нам по Pitch Black охотник Джонс привозит Риддика сюда на побывку... Уж лучше бы он занялся менее опасным предприятием. Водородные бомбы на атомные электростанции сбрасывал, к примеру. Ведь Риддик — это источник хаоса и разрушения. Ему чуждо милосердие, и он никогда и никого не кинется выручать из беды. Он привык убивать — и это его любимая забава. Убивать всех, кто стоит у него на пути. Не человек — чудовище.

«Тьма может защитить тебя»

© Риддик, TCoR

TCoR — это удивительная, необычная игра. Starbreeze вместе с Tigon совершили невероятный по своей задумке эксперимент — слили воедино совершенно, казалось бы, несовместимые жанры, бухнули сверху кучу нововведений из категории "давно пора", перемешали все это под чутким оком профессионального режиссера и отлили получившийся результат в заготовленную сюжетную форму, явив миру произведение искусства удивительной красоты.

"Господи! Неужели это игра на движке третьего DOOM?" — вопрошали люди, впервые запустив у себя TCoR и выпадая в густой осадок при взгляде на истинно думовские, черные, четкие, реальные тени. Нет, конечно нет. Это не творение Кармака, а собственная разработка Starbreeze — Sbz Engine. Движок, конечно, в технологическом плане отстает от мощного титана id Software, но, тем не менее, бьет не в бровь, а в глаз удивительным сходством. Пожалуй, это вторая игра, которая может похвастаться таким грамотным с точки зрения оптики освещением. А если следовать хронологии (на Xbox TCoR появилась на несколько месяцев раньше, чем DOOM 3 вышел на PC), то и первая.

Как и в DOOM 3, создатели решили, что максимально зрелищно эффекты освещения будут смотреться в темноте, поэтому большую часть игры нам придется плутать в потемках. Но это будет не чужая враждебная тьма. Это будет тьма-защитница, тьма-заступница, совсем-совсем не страшная, а, как ни странно, светлая, несущая в себе частицу первородного хаоса и дикого зверя по имени Риддик. Более того, мы сами будем нести с собой эту тьму, разбивая и отключая любые источники освещения, чтобы они не раздражали чувствительные глаза нашего антигероя.

Конечно, Sbz Engine не в силах с легкостью тянуть огромное количество "плавающих" источников освещения. Да и текстурирование кожных покровов в DOOM 3 на порядок лучше. Да и взрывы в TCoR смотрятся странными (можно даже сказать, нелепыми), но зрелищными фейерверками.



Но... это все в сравнении с DOOM 3. Дизайнеры TCoR знали, за что они получают зарплату, и выжали из движка все соки, чтобы создать эффект неповторимости и уникальности каждой локации. И из-за этого TCoR визуально иногда смотрится даже красивее своего высокотехнологичного дядюшки, чему во многом обязан своим любопытным "изюминкам". Пулевые отверстия в трупах, к примеру, смотрятся как настоящие, свежие(!) раны, обрамленные пятнами влажной, струящийся крови. Стрельба из автомата по металлическим поверхностям приводит к образованию раскаленных дыр, остывающих со временем. Стены покрыты удивительно четкими текстурами и сдобрены неплохим бампом. Шейдерные технологии показывают себя во всей красе, когда Риддик снимает очки и начинает видеть окружающий мир своим фирменным зрением. Но основная заслуга феномена графического превосходства заключается в том, что мы на протяжении всей игры будем лицезреть не только тень нашего героя, но и видимые его оку части тела, что, согласитесь, в first personal action большая редкость (похожую реализацию можно было увидеть в Thief: Deadly Shadows). Наклонили в голову — полюбовались на ботинки, присели — вот и руки лежат на коленях, повернулись — мелькнуло плечо. Дополнительный эффект "присутствия в чужой шкуре" достигается мягкой и проработанной до мелочей анимацией Риддика, который даже при повороте лениво переступает ногами, не "проскальзывая" при этом, и добивает упавшего противника тяжелым ботинком. Кроме этого при выполнении какой-нибудь рутинной операции камера будет покидать тело нашего антигероя и демонстрировать со стороны, как он взбирается по лестнице или открывает дверцу люка. И это весьма кинематографично, особенно в свете того, что и саму модель Риддика, и его анимацию лепили прямо с Вина Дизеля — смотрится как живой, честное слово!





Escape from Butcher Bay

«Я убью тебя кружкой с чаем»

© Риддик, TCoR

Как жаль, что еще никто не додумался ввести премию за "самое стильное меню". Очень жаль, поскольку тут бы TCoR всех уел и не поперхнулся. Впрочем, если вы знакомы с предыдущим творением Starbreeze Studios — Enclave (Knights of the Temple не будем брать в расчет, поскольку теперь понятно, чем занималась самая талантливая часть коллектива, в то время как оставшаяся вовсю трудилась над этой третьесортной подделкой), — то можете получить приблизительное представление о стиле, но не о форме выпадающих опций. Крутить этот бешеный кубик можно бесконечно, с чисто эстетическим удовольствием, настраивая графику, подгоняя картинку под любые, даже самые нестандартные, разрешения, переключая версии шейдеров и просматривая концепт-арты, которые открываются по мере прохождения игры. Возникает ощущение, что Starbreeze Studios задумала совершить невозможное — удивить всех и вся нестандартными решениями стандартных моментов. Это касается и тренировки, финал которой способен поразить любого неподготовленного зрителя, и начала, внезапно перемещающего нас в шкуру заключенного (ни о каком "мягком погружении в атмосферу" уже и речи не идет), и собственно геймплея, постоянно ускоряющего темп, беспрерывно меняющего антураж и ставящего герою все новые и новые условия.

Создатели наделили Риддика таким количеством возможностей, что их с лихвой хватило бы на несколько игр совершенно разных жанров. Самой необычной, пожалуй, является широко разрекламированная система кулачного боя от первого лица. Забудьте о пустом и однообразном махании кулаками, приготовьтесь к тому, что Риддик может обласкать противника серией мощнейших ударов "справа-слева" и завершить свою работу мощным апперкотом, разбив оппоненту нос и выбив пару зубов (все это сразу же отрисовывается на "морде лица" жертвы!). Управление довольно простое, поэтому освоение этой методики, поначалу кажущейся дикой, проходит быстро и безболезненно. Кроме этого, Риддик может еще ставить блоки и брать в руки кастеты-заточки. Вам мало? А как насчет возможности перехватывать занесенную руку и оружие противника? Особенно смачно смотрится, когда этот "перехват" срабатывает на охраннике с винтовкой: резкий кульбит — и ствол резко меняет свое направление, разряжаясь прямо в подбородок незадачливому товарищу. Наконец-то! Наконец-то пришло то время, когда человек с голыми руками может выйти один на один с вооруженным противником и победить при этом!

Нельзя забывать и о том, что Риддик предпочитает сражаться в кромешной темноте, поэтому закономерным стало присутствие в TCoR stealth-элемента. Только геймплей в этом случае хоть немного и напоминает таковой из последнего Thief, но все же по восприятию сильно от него отличается. Там — воришка, пробирающийся к заветной цели. Здесь — зверь, выслеживающий свою добычу. Но в общем действовать приходится по знакомой схеме: подкрадываемся к жертве, хватаем, успокаиваем и оттаскиваем в темный уголок. Причем методы успокоения зависят от того, какое оружие у Риддика находится в руках на данный момент. Можно или втихую свернуть шею, или проткнуть отверткой, или ударить дубинкой, или столкнуть в пропасть, или двинуть прикладом, или свалиться на голову — на ваш выбор. Причем у каждого способа есть несколько режимов — от "милосердного" до "жестокого".

Но и это еще не все! Даже такой, казалось бы, обыденный элемент, как стрельба, и тот смотрится на порядок интереснее, чем у всех FPS вместе взятых. Самым любопытным нововведением является полное отсутствие элементов отображения информации на экране. Кубики здоровья появляются лишь при ранении, количество обойм — при перезарядке, патроны — на светящемся табло оружия, роль прицела исполняет лазерная указка, а патроны при перезарядке испаряются вместе с брошенной обоймой. Из-за этого на самом деле возникает ощущение того, что смотришь на мир глазами нашего героя.

Но если и этого вам покажется мало, то учтите, что TCoR позволит вам и на боевых роботах прокатиться по уровням, с гиканьем разнося в щепки элементы окружения и распыляя противников на атомы. И еще — только не смейтесь — Риддик нахватался способностей небезызвестного принца из далекой Персии. Как и этот ловкий акробат, он может преодолевать препятствия чуть выше человеческого роста, цепляясь в прыжке за уступы, а повиснув на руках, ползти вдоль бордюра.

«Прекрасно»

© Риддик, везде

Тюремная атмосфера засасывает игрока в свое мягкое нутро с самого начала. Фигуры понурых заключенных слоняются по коридорам, прогулочному дворику. С каждым из них можно поболтать и даже получить небольшое задание, которое сразу же отписывается в журнале Риддика. Из-за этого поначалу игра напоминает даже не action, а adventure, когда мы сломя голову носимся от одного к другому, чистим зубы заказанным типам своими пудовыми кулаками, улаживаем жилищные камерные проблемы и пытаемся добыть себе какое-никакое оружие. Квесты по большей части однообразны, но, слава богу, являются необязательной частью геймплея, просто позволяя заработать немного денег и пополнить коллекцию сигаретных пачек, премирующих новыми артами, роликами и даже главами из книги "Хроники Риддика". Пустячок — а приятно.

Но все это оказывается лишь хитро замаскированной ширмой, за которой сюжетная линия срывается под откос и начинает набирать обороты дикими темпами. Начистив морду охране, Риддик уходит в темные коридоры, где начинает творить гнусные безобразия над тушками врагов голыми руками. Скрутив очередную шею, он с дикой усмешкой вводит свое ДНК в базу данных и хватает бьющую до этого током винтовку. Настрелявшись по охранникам, он резво шлепается в канализацию и дробовиком начинает разносить юрких мутантов на крохотные кусочки, подсвечивая это удовольствие подствольным фонариком. Через несколько минут батарейка садится, и единственным источником света становятся раскидываемые по тоннелям световые шашки. Проходит еще пару минут — и Риддик обретает свое волшебное зрение. И тут начинается уже настоящая охота за черными кошками в черной комнате. Только охотник на этот раз прекрасно видит в темноте, а кошки любят пользоваться фонариками...

Фантазии разработчиков хватило на то, чтобы сделать каждый из эпизодов непохожим на другой, постоянно что-то меняя/убирая/дополняя и периодически разбавляя собственно игру скриптовыми роликами, таща нас за холку по интереснейшей сюжетной линии, не брезгующей лихими поворотами и решениями. Перед нами разворачивается история странных взаимоотношений между Риддиком и Джонсом, проносятся краткосрочные судьбы бедолаг-заключенных, решившихся стать нашими союзниками, главные буки-бяки получают по заслугам, а попытки побега срываются одна за другой. И самое забавное, что, несмотря на такое безумное разнообразие, все эпизоды TCoR смотрятся органично, вплетаясь друг в друга, дополняя и развивая каждую последующую идею на фоне захватывающего сюжета, который можно ставить в пример не только играм, но и большинству фантастических кинолент.

«Что ты чувствовал, когда убил свою первую жертву, Риддик?»

© заключенный, TCoR

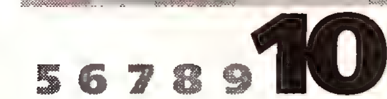
Динамичная музыкальная дорожка нагнетает атмосферу в особо напряженные моменты и сопровождает любую мало-мальски стоящую сцену. Она неотрывно следит за происходящим и подчеркивает каждое событие, то набирая темп, являясь сигналом приближающихся врагов, то затухая при исчезновении опасности.

А враги на самом деле опасны. Их искусственный интеллект, конечно, не идеален, но явно выше среднего уровня. Помню, как в открытую шлепая по коридору, я неожиданно наткнулся на вырулившего из-за угла охранника. Резко отскочив в тень, я затаился... Он знал, что я здесь, но не видел меня. Потоптавшись несколько секунд, этот парень сделал резкий кувырок в укрытие и некоторое время не показывался. Затаился. Потом ему это надоело и он, включив подствольный фонарик, принялся обшаривать темные участки, наткнувшись в конце концов на меня.

О да, это не тупые скриптовые болванчики HL2 — они отступают, не лезут не рожон, действуют сообща и перебегают от одного укрытия к другому, оглашая окрестности воплями типа: "Эй! Заключенный! Я знаю, что ты здесь! Я сейчас надеру тебе задницу!" и демонстрируя при этом одну из лучших, если не лучшую анимацию. Лично меня больше всего поразило то, что они лишены общей для всех stealth-action болезни "показалось!": если уж начали искать, то не успокоятся, пока их не успокоит Риддик. Воевать с такими интеллектуалами на самом деле интересно, а если учесть, что игра лишь иногда принуждает нас к агрессивному стилю "kill'em'all из винтовки", то и вовсе захватывающе. Одно дело перещелкать всех из автомата, и совсем другое — выхватить их темноты одного, вонзить ему в шею отвертку и прыгнуть ко второму, разрядив в него его же оружие.

И если внутриигровая анимация просто хороша, то анимация в скриптовых роликах уже наводит на мысли о том, что перед нами прокручивается очередная сцена из еще не вышедшего фильма — такие гладкие и упитанные полигоны модели и голоса профессиональных голливудских актеров с Вином Дизелем во главе мы видим.

А PC'шная версия благодаря грамотной портации с Xbox мало того, что выглядит лучше (что немудрено, учитывая полностью перерисованные текстуры, добавившие четкость картинке), так еще и тащит за собой новые локации, дополнительного робота и впервые реализованный в игровой индустрии Commentary mode, открывающийся по прохождении TCoR. Так что у всех игроков есть уникальный шанс не просто перепройти игру, но и выслушивать комментарии разработчиков, активируя специальные пиктограммы, чтобы изнутри, из самой гущи событий узнать весь процесс создания этой уникальной игры.



Хотите бродить по темным коридорам, стреляя по адским тварям? Играйте в DOOM 3. Предпочитаете рыскать по джунглям, убивая мутантов? Играйте в FarCry. Проснулось желание побегать по улицам, швыряясь коробками? Играйте в HL2. Но если вы, как и все нормальные люди, жаждите поиграть в игру, за каждым элементом которой кроется слово-"превосходно", играйте в The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. А десять баллов просто подчеркивают его превосходство над долгостроями, нахватавшихся наших девяток, но так и не сумевших сделать самого главного: удивить чем-то еще, кроме технологических изысков.

Lockust





ОБЗОР

Pro Evolution Soccer 4



В погоне за EA

Название игры в оригинале: *Pro Evolution Soccer 4 (Winning Eleven 8)*
Жанр: *футбольный симулятор*
Разработчик: *Konami*
Издатель: *Konami*
Количество CD: *2*
Похожесть: *Pro Evolution Soccer 3*
Системные требования: Pentium IV-1,5 GHz, 256 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1,4 Gb Hard Disc Space

Когда-то у нас, поклонников футбола, была только одна игра — всемогущая FIFA (нет, у нее, конечно, были и конкуренты, но все какие-то слабосильные, что ли). Но, начиная с выхода игры Pro Evolution Soccer 3 на PC, началась долгая и продолжительная битва Konami с Electronic Arts за право владения лучшим футбольным симулятором. Каждая команда выпускает свою игру, после чего пытается убедить поклонников футбола, что их игра — самая-самая, и именно о ней болельщики мечтали всю жизнь. С противной стороны следует адекватный ответ, и так до бесконечности. Причем сражаются не только PR-отделы компаний, но и рядовые игроки, а также журналисты. Порой можно встретить фразы в духе: "Тот, кто считает FIFA 2005 лучше, чем Pro Evolution Soccer 4, либо никогда не играл в последнюю, либо является представителем Electronic Arts" (от фанатов Konami). Или же: "Лучший футбольный симулятор — это FIFA 2005, а все остальное даже рядом с ним не валялось" (это уже поклонники EA). Насколько же правы те или другие? Вот это мы и попытаемся выяснить с помощью небольшого обзора Pro Evolution Soccer 4. А уж от сравнений его с FIFA 2005 нам все равно никуда не деться.

Что же нам предлагают разработчики? В Pro Evolution Soccer 4 масса игровых режимов. Тут вам и тренировки, и чемпионаты, и кубки, и менеджерский режим. Правда, в отличие от FIFA 2005, лицензированных команд немного. В первую очередь, это английская премьер-лига и серия "А" итальянского футбола. Сертифицирован также ряд сборных, но этого, конечно, недостаточно. Тем более что в командах встречаются ошибки (в частности, Уэйн Руни играет совсем не там, где должен), а отдельно взятые сборные поражают совершенно нереальными составами (даже патчи не всегда исправляют ситуацию). Всего в игре около 4.500 реально существующих игроков, и в этом компоненте Pro Evolution Soccer 4 однозначно проигрывает конкуренту.

Похвально то, что можно не только играть в заданных чемпионатах или кубках, но и создать свое соревнование. И не просто создать, но и поместить в него собственноручно разработанную команду. Причем никто не запрещает составить эту команду из игроков, рождение которых — также ваших рук дело. Создаем команду, выбираем ей символику, форму и помещаем в какой-нибудь чемпионат. Реально, и никакого затраченного времени на эти действия не жалко. Ведь как приятно увидеть перед матчем любимый флаг и игроков в уникальной форме.

Перед матчем можно выбирать тактическую расстановку, раздавать игрокам индивидуальные задания (что удивительно — они их скрупулезно выполняют) и многое другое. В принципе, сделано это на высоком уровне и позволяет весьма неплохо контролировать ход игры в дальнейшем. Ваши игроки будут находиться именно там, где и должны быть согласно первоначальному плану, за что отдельное "спасибо" Konami. В конце концов, мы играем в серьезную игру, и такие мелочи на самом деле мелочами не являются.

Важную роль играет магазин, где можно "отовариться" дополнительными "фишками". На заработанные в матчах очки можно приобретать самые разные улучшения. Хотите — купите себе возможность играть на новом стадионе, хотите — новую команду (в том числе сборную звезд) или что-нибудь еще. Благодаря магазину интерес к игре поддерживается очень долгое время. Хвалю.

Менеджерский режим достаточно средненький. Конечно, возможность покупать и продавать игроков есть, как и подготовки к матчу (в форме определения состава, расстановки и заданий), но до "чистых" менеджеров игре далеко, да она и не стремится их догонять. И это хорошо — футбол должен быть футболом, а тренерская работа — совсем иное.

Но вот процесс подготовки к матчу закончен, режим выбран, команда создана — и начинается то, ради чего городился весь огород. Мы попадаем в матч. По сути, матчевый процесс можно разделить на три составляющие, о которых надо говорить отдельно. Это физика, игра футболистов и графика. Начнем с первой.

Физика в Pro Evolution Soccer 4 выполнена на очень высоком уровне. По-моему, ребята из Konami явно обошли FIFA. Чтобы это понять, достаточно просто посмотреть на мяч. Все его перемещения по полю рассчитаны с помощью четкой математической модели и очень реалистичны. Мяч — практически полноценное существо, подчиняющееся законам физики. Более того, по определению в игре на опции, показывающей, куда упадет мяч, стоит галочка "включено". Теперь вам не составит труда определить место его падения после удара или паса. Конечно, профессиональные игроки могут отключить эту опцию, но мне сей момент понравился.

Игроки в Pro Evolution Soccer 4 — главный компонент. Именно вокруг них "вертится" матч, и они свои гонорары (конечно, виртуальные) отрабатывают на все сто. Движения игроков "списаны" с реальной жизни (при помощи motion capture). За счет этого достигается невиданная ранее степень реализма. Даже FIFA 2005 не может нам предложить тех финтов или обводок, которые мы регулярно наблюдаем в Pro Evolution Soccer 4. Вот один игрок обходит другого потрясающим финтом, рвется в прорыв, но его останавливают филигранным подкатом. И атака разворачивается уже в другом направлении. А мы у экрана сидим с открытым ртом и наблюдаем за действиями подчиненных, не в силах оторваться от зрелища. У многих ведущих футболистов есть свои собственные "фишки", которые реализованы и в игре. Так, проход по флангу Криштиану Роналду вы никогда не спутаете с аналогичным действием Зинедина Зидана. Да, такого мы еще не видели. Надеюсь, что в следующих сериях игры будут еще более "продвинутые" движения (хотя, кажется, куда уж дальше).

Наконец пришла пора сказать о графике. В плане отображения футболистов она примерно соответствует стандартам жанра. Я бы даже сказал, что отрисовка игроков выполнена лучше, чем в последней игре серии FIFA. А вот в плане зрелищности Pro Evolution Soccer 4 ей явно проигрывает. Нет, повторы голов и наиболее важных моментов матча есть, но этого мало для достижения уровня телетрансляции, которым уже сейчас может похвастаться конкурент. Сосредоточившись на физической модели, Konami как-то позабыла о том, что населению требуется не только хлеб, но и зрелища. Результат — смотреть повторы и смаковать забитые голы в Pro Evolution Soccer 4 вы вряд ли будете столь же часто, как в FIFA (даже футболисты не всегда проявляют должные эмоции). И еще — стадионы прорисованы хорошо, но болельщики по-прежнему остаются картонными вставками на трибунах. Жаль, можно было бы и позаботиться о зрителях, сделав эффект их присутствия на стадионе.

Итак, бочку меда я вам представил. Но в этой бочке завалялась огромная такая поварешка дегтя. Как это ни грустно, но PC-версия проекта вторична по сравнению с консольной. Проклятые консольщики, вечно они стараются отобрать у нас отличные игры:). В меню практически нигде не работает мышь и перемещаться приходится с помощью кнопок. Кстати, помечены они стандартными геймпадовскими значками (догадаться о значении которых матерый PC'шник вряд ли сможет). Но это еще не самое страшное. Приключение в жанре хоррор начинается с того момента, когда вы начнете играть. Буквально через пару минут станет ясно, что без переопределения клавиш участвовать в матчах в Pro Evolution Soccer 4 нереально. Базовая расстановка кнопок никакого другого определения, кроме как "убогая", не заслуживает. При этом если вы думаете, что сейчас быстренько забежите в меню, переопределите кнопки и "всех порвете", то жестоко ошибаетесь. Часть кнопок переназначить просто нельзя, а для других доступны отнюдь не все клавиши клавиатуры. В результате, чертыхаясь и посылая пронырливых парней из Konami куда подальше, вы бежите в магазин за геймпадом (зря, что ли, игру покупали) или же оставляете все как есть. В первом случае проблема будет решена. А вот во втором ряд финтов и возможностей так и останутся недоступными. Такой подход к делу сразу записываем в "минус". Все же если вы портируете игру с консолей на компьютеры, делайте это с умом и верным подходом к новой аудитории, иначе получите заслуженное снижение оценки потребителями.

Управление, к сожалению, не единственный минус игры. Она отличается еще и слабеньким движком. На указанной в шапке конфигурации у вас все равно время от времени будут появляться "тормоза". По сути, здесь FIFA 2005 как минимум на порядок обошла конкурента — на тех конфигурациях, где она "летает", Pro Evolution Soccer 4 превращается в "покадровый" футбол. Н-да, движок-то править надо, а иначе люди не поймут такого к себе отношения.

Ряд особенностей игры (по сравнению с предыдущими версиями) подается как "нововведения". Это и судьи на поле, и травмы, и иные подобные вещи. Но все это уже было в аналогичных проектах, так что хвалить за это не будем — незачем благодарить за моменты, которые должны быть по определению.

Звуковое оформление в Pro Evolution Soccer 4 мне понравилось. Скромно и со вкусом — достаточное количество мелодий, вполне неплохо передающих игровую атмосферу. В матчах есть комментарии, и комментаторы со своей работой справляются просто отлично. Они не только перебрасываются стандартными фразами, но и способны выдать достойную парочку предложений, что называется, "по ситуации". Те, кто знает английский, явно останутся довольны звуковым сопровождением. Кстати, не подкачали и болельщики. В критические моменты матча стадион просто "взрывается", передавая свои положительные эмоции геймеру (и игрокам на поле). В общем, с этой составляющей все в порядке.

Итак, мы рассмотрели все основные моменты игры. Так что же лучше — FIFA 2005 или Pro Evolution Soccer 4? Однозначно ответить на этот вопрос нельзя. И у того, и у другого проекта есть свои плюсы. FIFA однозначно выигрывает в зрелищности и управлении (хотя оно и у EA Sports тоже не идеально). Зато Pro Evolution Soccer предлагает лучшую физику игроков и мяча. В результате настоящие поклонники "игры №1" оставят на своем винчестере оба проекта и будут выбирать, в какой из них поиграть, в зависимости от настроения. Что же дальше, узнаем через годик, когда появятся FIFA 2006 и Pro Evolution Soccer 5. Лично мне же кажется, что победителя в вечном споре так и не будет.

5 6 **7** 8 9 10

Игра Pro Evolution Soccer 4 продемонстрировала нам, какой должна быть физика в футбольных симуляторах. Если бы она добилась таких же успехов в управлении и получила толковый игровой движок, вышла бы в лидеры. А так — заслужила лишь место одного из двух равных.

Morgul Angmarsky

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by



ОБЗОР

Prince of Persia: Warrior Within

Разработчик: *Ubisoft Monreal Studious.* ***Издатель:*** *Ubisoft*
Жанр: *Third Personal Action, adventure*
Похожие игры: *Prince of Persia: Sands of Time, Bloodrayne*
Количество дисков в оригинальной версии: *3 CD, 1 DVD*
Минимальные требования: *1000 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM (NVIDIA GeForce 3, ATI Radeon 7500), 2,2 Gb hard drive space*
Рекомендуемые требования: *1,5 GHz, 256 Mb RAM, 128 Mb VRAM (NVIDIA GeForce 4, ATI Radeon 9500), 2,2 Gb hard drive space, dual analog gamepad*
Локализатор: *"Акелла"*
Запланированная дата выхода локализованной версии: *декабрь 2004 года*



Еще чуть-чуть — и долгожданное продолжение повторило бы "успех" не менее долгожданного продолжения замечательного сериала Silent Hill, с достоинством ушедшего искать местечко потеплее на свалке с отбросами игростроения. В самом деле, если бы не красивые ролики, хваленая боевая система и возможность получения альтернативной концовки, то Принц Персии под номером два довольствовался бы заслуженной шестеркой...

Мнение очевидца

Добры молодцы и красны девицы! Расскажу-ка я вам сказочку под названием... Вай, какое бы название придумать? По-басурмански уж больно непонятно, да и неправда за словами этими кроется. Принц Персии — ишь удумали! Где та Персия далекая? Где пески зыбучие, дворцы восточные, звезды яркие да девки горячие? Нетути их тута. Да и принца тут нету. Какой-то бандит небритый да немытый вместо него бегает по замкам серым и травке зеленой. Непорядок! А если название заморское подсократить чуток, аббревиатуру из него тисками выжать, то и вообще слово неприличное получается. Хоть и верное это словцо, ой верное. Как отбегался наш принц шустрой обезьянкой, с песочными солдатиками сражаясь в первой PoP'е, так и вылез оттуда прямиком во вторую PoP'у — еще более глубокую. Ибо пришел час расплаты для мальца-удальца. Закручинилась судьба-судьбинушка да осерчала на пострельца, сумевшего обвести ее вокруг пальца мозолистого. И послала она за ним злющего-презлющего да страшного Дахаку. Вот и бегает от него принцушка наш, вот и некогда ему побриться да помыться, ибо свирепый посланец судьбы уже на пятки наступает.

Есть у Prince of Persia: Warrior Within (WW) одна проблема. И даже не проблема — проблемища, которая заключается в том, что вторая часть приключений принца-акробата совсем, ну ни капельки, не похожа на первую. Ушло в прошлое торжественное очарование ярких восточных мотивов. Игра потеряла сходство со сказочной феерией "Тысячи и одной ночи". И принц больше не напоминает харизматичного романтика в шароварах, стремящегося отомстить подлому визирю, спасти принцессу и повернуть время вспять.

Самый большой парадокс состоит в том, что игра хоть графически и превосходит предшественницу, но смотрится не так впечатляюще, чему во многом обязана сменой обстановки. Красочный карнавал испарился, уступив место серовато-мрачным подземельям. Принц обзавелся косым шрамом и лихорадочным, полусумасшедшим взглядом. Враги перестали осыпаться песочком, вместо этого — стандартное разбрасывание частей тела по округе. Арабские мелодии сгинули, и вместо них из колонок надрывается neo-metal от бостонской группы Godsmack.

Впрочем, пора оставить разглагольствования типа "да, были люди в наше время, не то что нынешнее племя". Просто имейте в виду, что если в первом Принце вас привлекала именно необычная атмосфера восточной помпезности, то в WW этого нет. Зато новый принц научился сносно бегать даже на MX'ах, резво махать саблей, заливать кровищей мрачные коридоры и ругаться матом.

Мнение очевидца

"Бич!" — кричит принц. "Бич!" — надрывается бедный. Нам за это слово обиды особой держать не надобно: хоть бичом, хоть плеткой обзови — все равно. Но граждане заморские чего-то очень от этого слова оскорбляются. А если так, то верно кричит принц, только не тетке полуголой это кричать надо, а дизайнерам косоруким, которым ручки-ножки бы пообрывать да местами поменять. Зря старалась Манька Белочкина (Моника Белуччи), зря старалась. Ай, видела бы она куклу, ее голосом нежным говорящую, так поубивала бы тех друзей-товарищей, что уговорами да приворотами заманили ее в свои сети. Хотя с французов спрос особый... Загадочные это люди, непонятные. Им лягушку покажи — так оближутся, черти басурманские. И на что они в двенадцатом году надеялись?

Модели врагов, да и главных действующих лиц, не впечатляют. Хоть и пытается это кое-как скрыть модный нынче для кроссплатформенных проектов эффект blur (размытия), но когда камера приближается — хоть стой хоть падай. Да и анимация уже не так хороша: прошлые приемчики и некоторые новые принц выполняет с былым блеском, но бои и особенно ролики на движке игры смотрятся как прошлый век, балуя рваными переходами между изящными движениями.

Чтобы немного скрасить положение, создатели воспользовались еще одним консольным приемом и наградили каждого из персонажей развевающимися на ветру разноцветными ленточками, отвлекающими внимание игрока от недостатков низкополигональных моделей. Особенно эффектно смотрится зловещий Дахака, песчаный призрак и своевольная принцесса в красном одеянии. Но, опять же, лишь при движении и лишь благодаря ленточкам.

Сюжет — основополагающая часть игры такого рода — действительно интересен, любит баловаться со временем и хрипло дышать в спину надвигающимся посланцем судьбы. Разработчики на этот раз решили отступить от прошлой прямолинейной схемы и предоставили нам во владение огромную территорию исполинского дворца. Само собой, нам придется посетить все локации, активировав необходимые триггеры в строгой последовательности, чтобы в конце концов добраться до финала. Но по крайней мере появилось призрачное ощущение свободы передвижения. Дополнительным сладким пряником стало возрождение доброй, но почему-то забытой механики японского квеста Shadow of Destiny, принуждавшего героя шнырять по разным временным промежуткам, чтобы найти ответы на свои вопросы. Так что задачки акробатического плана, ставшие чуточку сложнее, дополнились еще и занимательными поисками пути при погружении в прошлое и обратно. В самом деле, сильный и стильный шаг: только что перед нами были мрачные развалины, как "хлоп!" — и, выйдя из портала, мы видим "живой" дворец, с его охраной и гудящими ловушками.

Но основной упор в игре сделан все же на бои: не зря же разработчики вовсю бахвалились своей так называемой free form fighting system. Поэтому и боссов в игре понатыкали интересных, и врагов понаставили где только можно. Правда, с последними вышел небольшой облом-с... Скажите, если вам предложат на выбор "драться или пробежать мимо", вы что выберете? То-то и оно: враги наши предпочитают сидеть в отведенных им залах и не высовываться, поэтому большую их часть можно просто игнорировать, благо принц наш скоростью не обижен. Впрочем, если уж задаться целью вырезать всех подчистую, то тут уж хваленая система показывает себя во всей красе.

Мнение очевидца

Ай да принц! Ай да добрый молодец! Прошедший год не пошел его характеру на пользу, но диковинному воинскому искусству научил. Так научил, что прям и не знаешь, на какую кнопку тыкать, чтобы покрасивше да погрубее получилось. Ручки-ножки разлетаются в разные стороны, головы горемычные катаются по полу, а располовиненные тушки валятся на землю. А кровищи-то, кровищи! Эх, всех убью — один останусь! Берегитесь, гульчатаи, рожицы свои платками прикрывшие, — принц идет, и смерть-матушка отплясывает на лезвии его сабли дикий танец!

Оттолкнулся он от стеночки и прошел сквозь тело злоумышленника проклятого, как нож проходит сквозь масло топленое. Уцепился ручкой жилистой за колонну и завертелся волчком, перерезая глотки псам неверным, возомнившим себя воинами. Да какие они воины? Воин честь знает и один на один против врага выходит. А эти скопом наваливаются да давай махать мечами своими по пустому месту. Ловок принц — не попадешь по нему. И сальто-мортале сделает, и перекатится лишний раз колобком бездомным. Ушлый малый!

Стараются черти, да не с тем связались. Принц наш уж одного через себя в пропасть кинул, и второму голову снес, и третьего в плен захватил да и чиркanул своей сабелькой волшебной по пузу нечистому, выпуская его мерзкую душу на суд праведный. Спеши, душа, ай поспеши да не оборачивайся! Не смотри ты, как герой с бесовскими глазами твой меч подхватил и принялся кромсать лежащее тело твоего друга уже двумя клинками. А на пятого не рассчитывай, душа-душенька, не будет тебе отмщения. Принц уж с четвертым разобрался да и кинул бесполезный меч прямо в горло нападавшему. Ай славная сеча была! Комбо и перехватам принц так обучен, что байстрюки из Мортала Комбата обзавидуются.

Приемов много, комбинаций много, даже fatality имеются разных видов, предлагающие на выбор отрубить противнику любую часть тела. Приятно, что разработчики не поленились и вшили в игру список всевозможных комбинаций ударов. Так что в любой момент имеется возможность поставить игру на паузу и просмотреть прошедшую мимо вас в процессе обучения информацию. Есть только один небольшой нюанс: если вы играете на геймпаде, то и заходить в список следует с его помощью, иначе вам откроются лишь комбо для клавиатуры с мышкой. Но даже на стандартных для PC органах управления не должно возникнуть никаких проблем. Все довольно просто, хоть и необходимо будет потратить с часик времени, пока все комбинации не станут "второй кожей", поскольку слепое тыканье пройдет лишь на первых этапах, а при битвах с боссами вообще не прокатит.

Зато с чем проблемы гарантированно возникнут у всех, так это с невменяемой и своевольной камерой, которая любит делать гадости в самые напряженные моменты, крутясь и вертясь как ее душе угодно. Панорамный вид, конечно, пытается исправить положение, но и он далек от совершенства, поскольку игра в этом случае превращается в симулятор блохи с принцем в главной роли. Поэтому приготовьтесь к многочисленным смертям по вине этой ошибки природы. Хотя из-за того, что в случае падения в пропасть можно отмотать время назад (этакий quick load), это не так критически. Плюс многие ловушки по-прежнему с легкостью проходятся в режиме slo-mo (так и вижу, как поклонники SoT вздохнули свободней — обязательные атрибуты Принца Персии разработчики тронуть не решились). А это особенно актуально в свете того, что savepoint'ы разработчики расставили крайне неумело и крайне редко.

5 6 7 **8** 9 10

От Принца, а тем более от Персии, здесь ничего не осталось. Вторая часть подносит на блюдечке залихватские драки под металлюговскую музыку, полуголых воительниц, слепленных на скорую дизайнерскую руку, да литры протухшего кетчупа, фонтанами бьющего из расчлененных тел и заливающего темные коридоры. Самое забавное, что не в этом заключается главный минус игры. Шут с ними, с недостатками: игра ведь в самом деле динамична и способна неплохо скрасить восемь часов своим зажигательным геймплеем. Пусть немного корявым, пусть с устаревшей графикой, пусть с вялым дизайном, но второй Принц вышел на удивление удачным боевиком, которому не хватает "самой малости": того, что достигается лишь умелым сочетанием всех составляющих, — атмосферы. Первая часть брала за душу именно этим. Вторая — только скребет пальцами, а ухватить не может.

Lockust

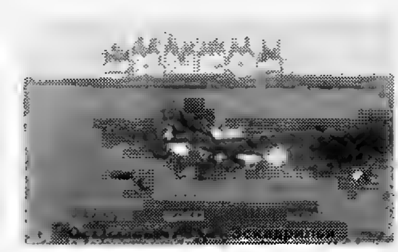
Диск для обзора предоставлен торговой точкой "Золотой дик" на "Динамо" (под бегунами)

ПОДРОБНОСТИ

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Руководство аса

Вспомогательные инструкции для опытных пилотов-истребителей



В Интернете, игровых изданиях можно найти множество статей для начинающих играть в "Ил-2 Штурмовик Забытые сражения". В основном они представляют собой рекомендации по основам к этой игре. Но мне редко встречались статьи для более или менее опытных пилотов, поэтому я решил исправить сию несправедливость, написав собственные инструкции. Почти весь материал для этой статьи я взял из личного опыта.

Часть 1: Самолет поврежден в бою

Это случалось с каждым: возле кабины проходит несколько трассеров, слышны частые удары об обшивку, и самолет, не слушаясь управления, быстро падает вниз, оставляя полосу черного дыма, а победитель нагло взмывает вверх... Чтобы этого не случилось, давайте рассмотрим несколько ситуаций, когда ваша машина повреждена.

Прямое попадание пули или зенитного снаряда в плоскость. Обычно самолет начинает заваливаться на пробитое крыло, и резкие маневры вы выполнять не можете. Замечу, что на истребителе это одно из наиболее опасных повреждений, т.к. оно не дает вести полноценный маневренный бой. Бомбардировщик же во время отражения атаки должен оставаться в строю, потому что бомбардировщики прикрывают огнем друг друга. На мой взгляд, особенно опасно такое повреждение на P-39 — у этого истребителя большая склонность к уходу в штопор. Хорошо поражаются крылья "Мессершмиттов" Bf-109 всех модификаций. Плоскости у этих самолетов тонкие и длинные, и их просто оторвать двумя-четырьмя попаданиями из пушки 20 мм. Хорошо держат попадание в крыло русские И-16, Ла-5, Ил-2 и немецкий истребитель-бомбардировщик FW-190. В этой ситуации есть несколько выходов. К примеру, если вы уверены, что ваш самолет достаточно крепок, и вы находитесь на высоте около 2000 метров, резко спикируйте вниз — противник запросто может отстать. Еще более разумное решение, если на сервере отключены маркеры на самолетах, — прижаться к земле и лететь на высоте почти 0, у вас большие шансы слиться с землей, да и не всякий пилот осмелится на такой высоте полетать. Можно уйти в облако или лететь прямо на солнце, чтобы противника ослепило. Если рядом большой город — летим прямо над ним, маневрируя между всяческими зданиями и складами. Противнику, висящему на хвосте, не так хорошо видно впереди, да и сосредоточен он на вас, так что велик шанс, что ваш преследователь врежется в какую-нибудь трубу.

Бывает так, что сразу две плоскости сильно повреждены. Если у вас на хвосте сразу несколько противников, то тут фактически ничего особенного предпринять нельзя. Лучшее решение — набрать высоту и прыгать. Если же удача вам улыбнулась и рядом нет противника, для компенсирования "заваливания" самолета выпустите закрылки, увеличьте обороты двигателя и попытайтесь "дотянуть" до своей территории. Можно и "погеройствовать" — продолжать воздушный бой или выполнять задачу. Все зависит от вас.

Повреждение двигателя. Чаще всего попадают в маслорадиатор. При этом масло медленно начинает вытекать из двигателя, а давление масла — падать. Когда масло вытечет, температура двигателя начнет быстро повышаться, и вскоре движок попросту "встанет". Кстати, многие движки при повреждении издают характерный свист. Что можно предпринять? Во-первых, снизьте нагрузку на двигатель — сбавьте обороты двигателя и берите курс на свою территорию. Хотя, в принципе, вы можете еще продолжить бой, т.к. двигатель быстро из строя не выйдет. Но бывает и так, что меткая очередь попала точно в ваш движок, и повалил густой черный дым. А где есть дым, там есть и пламя. Поэтому неизбежно двигатель загорится. Тут лучшее решение — прыгнуть с парашютом. Даже двухмоторный самолет начнет неизбежно снижаться. Можно пойти на риск — попытаться набрать скорость, тем самым сбив пламя. К примеру, "Хейнкель" Хе-111: один двигатель его в горизонтальном полете не удержит, нужно сразу выбирать место для аварийной посадки. Хочу заметить, что сам по себе Хе-111 может выдержать очень большое количество попаданий, и его экипажи возвращались на базу с такими повреждениями, с какими бы любой другой самолет не продержался в воздухе и минуты. Если один из двигателей не работает, вас будет неизбежно сносить в сторону поврежденного двигателя. Скомпенсируйте это рулем направления. Хочу также отметить реактивный самолет Ме-262. Он способен и на одном двигателе развивать приличную скорость (500 км/ч) и продолжать вести бой. Но его реактивные двигатели особенно уязвимы, и вывести их из строя можно одним-единственным метким выстрелом.

Что делать, если оба двигателя горят? Есть один очень оригинальный способ: если вы находитесь на маленькой высоте, попробуйте оторвать двигатели. У Ме-262 они находятся ниже фюзеляжа. Прижмитесь к земле двигателями на полсекунды, их оторвет, а вы продолжите планирование. Ну и традиционные варианты — сбить пламя или прыгать с парашютом. Выбор должны сделать вы сами, в зависимости от сложившейся ситуации. Отмечу также, что очень легко повредить двигатели самолетов P-39, P-63 и P-51.

У P-39 "Аэрокобра" и у P-63 "Король кобр" двигатель расположен в центре фюзеляжа, и шансы попасть в него увеличиваются втрое. А вот у P-51 "Мустанг" двигатель с водяным охлаждением, его можно вывести из строя всего одним попаданием.

Двигатель заглох. Бывает так (хотя и нечасто), что двигатель останавливается без причины. Это случается вследствие перегрузки или выполнения сложной серии маневров. Больше всех этому подвержены английские "Харрикейны". Я решал эту проблему так: снижался до высоты примерно 800 м, снижал скорость до 200-240 км/ч и запускал двигатель. На большой высоте и высокой скорости шансы запустить двигатель — один к двадцати. Есть особенности у двигателей самолетов И-16 и И-153: у них топливный бак расположен так, что когда вы резко переводите самолет в пикирование, движок останавливается. Выровняйте самолет, снизьте скорость, а затем чуть-чуть поднимите нос и делайте попытки запустить двигатель. Хотя чаще всего запустить движок уже не получается.

Повреждение тяг элеронов. Одно из самых тяжелых повреждений. Самолет неизбежно будет крутиться из-за гироскопического момента, и скомпенсировать это вращение нечем. Тут, на мой взгляд, одно верное решение — прыгать. Или все-таки как-нибудь добраться до своей территории и там уже прыгать с парашютом. Такой вид повреждений я чаще всего получал, как ни странно, на Bf-109F, Bf-109G и Bf-109K.

Повреждение руля направления. Не так и страшно для настоящего пилота. Вполне достойный отпор противнику можно дать и без использования руля направления. Один раз я летал с моим знакомым. Я был на Ла-5Ф, а он — на английском "Спитфайре". Я ему повредил двигатель и перебил тросы руля направления. Тот, вместо того чтобы выйти из боя и попытаться совершить аварийную посадку, набрал высоту, сел мне на хвост, затем дал несколько длинных прицельных очередей и нанес мне тяжелейшие повреждения. И это при том, что на его хвосте висел еще один противник — Bf-109G.

При повреждении руля направления становится тяжело держать курс, вращение нужно постоянно компенсировать с помощью элеронов и руля высоты. Особенно сложно становится посадить самолет. Но это вполне реально — здесь главное сконцентрировать все свое внимание на посадке.

Повреждение рулей высоты. Тяжелейшее повреждение, при котором становится невозможным вести боевые действия. Однако и тут есть оригинальный выход: наклониться на 90 градусов относительно земли (показано на рисунках).





Направили самолет так, как показано на рисунке? Теперь руль направления играет роль руля высоты. Меняя положение самолета относительно земли, вы можете менять назначение рулей направления, рулей высоты и элеронов. При большом желании такой "раскорякой" можно добраться до своей линии фронта, если, конечно, вас не преследуют истребители противника. Однако такой маневр можно применять только на легких и быстрых истребителях. На тяжелых самолетах (как Хе-111) у вас ничего не получится. Есть и другой способ: регулировать набор высоты, изменяя шаг винта и тягу. На мой взгляд, это несколько легче, чем описанный выше способ.

Пробит топливный бак. Это значит, что топливо быстро вытечет, и вы скоро не сможете вести бой. Как можно скорее выйдите из боя и возьмите курс на базу. Желательно, чтоб ваш отход прикрыл товарищ, т.к. белая полоса вытекающего топлива выдает ваше местоположение в небе.

Вы ранены. Есть две категории ранения: просто "ранен" и "тяжело ранен". Обычно эти сообщения отображаются в правом нижнем углу вашего монитора. В этом случае машиной становится тяжело управлять, вы не можете выполнять резкие и продолжительные маневры, становясь легкой добычей для противника. Тут уж лучше сразу разворачиваться и лететь на базу. Или если вам на хвост сели сразу несколько истребителей противника, лучше прыгать, пока живы.

Повреждения фюзеляжа. Обычно огромные пробоины в фюзеляже можно увидеть у немецких Bf-109 последних модификаций, Ме-262 и всех остальных немецких самолетов производства конца 1944 — начала 1945 гг. Тогда немцы старались максимально удешевить технологию производства самолетов, и все они были клепаными, поэтому всего от нескольких попаданий буквально развалівались в воздухе. Обычно повреждение фюзеляжа снижает аэродинамические качества самолета, вследствие чего он теряет скорость и маневренность. Самолет может заваливаться на бок. Однако в данной ситуации можно продолжать бой.

Повреждение вооружения. Такое случается часто, особенно при атаке на бомбардировщики. Обычно самолеты Второй мировой войны имели сразу несколько пулеметов и/или пушек на борту. Но бывает, причем довольно часто, что отказывает все вооружение. Больше всего этому подвержены истребители, у которых пушки/пулеметы находятся на носу. Есть еще один метод атаки — таран, прозванный "оружием отчаяния". Таранить самолет противника — дело очень непростое, но вполне осуществимое.

Вроде бы все основные типы повреждений боевого самолета я назвал. Запомните: самое главное при повреждении — не паниковать, трезво оценить ситуацию и выработать план дальнейших действий. В большинстве случаев все зависит только от вас: ни один пилот, действовавший исключительно по инструкции, еще не выживал. Разумеется, повреждения вашего самолета должны оцениваться мгновенно, ведь всего секунда может решить исход боя в пользу противника.

Часть 2. Посадка

На мой взгляд, даже многие опытные пилоты сажают самолет, делая кучу ошибок. Эти ошибки по неизвестной мне причине являются самыми распространенными.

Рассмотрим правильную посадку:

1. Лучше производить посадку на высотах более 1000 метров, т.к. с такой высоты аэродром отлично виден.
2. Посадка должна начинаться за 5-6 километров до аэродрома. Выставьте тягу на 0 и шаг винта примерно на 20%. Развернитесь и возьмите начало полосы аэродрома "в прицел".
3. Смотрите за скоростью: она должна падать, но ни в коем случае не повышаться! Если скорость увеличивается, можно применить прием, который использовался еще пилотами Первой мировой войны — сделать крен на 90.
4. Пролетев некоторое расстояние, выпустите закрылки в положение посадки. Старайтесь не наклонять машину.
5. Выпустите шасси.
6. По мере снижения выпрямляйте свой самолет, уменьшая угол тангажа.
7. Если вам кажется, что самолет теряет управление — добавьте газу и увеличьте шаг винта, но не 100%!
8. Как только вы пролетели над началом полосы, плавно поднимите нос машины вверх. Самолет начнет садиться с направленным кверху носом. Это называется парашютированием.
9. Самолет сел. (Если скорость была слишком высокой — ваш боевой друг начнет прыгать, в лучшем случае поломав стойки шасси.) Нажимайте на тормоза, но не жмите долго, т.к. самолет может попросту перевернуться. Лучше жать на тормоза потихоньку. Нажал — отпустил, нажал — отпустил.
10. Увеличьте тягу примерно до 15-25% (зависит от типа самолета) и выруливайте к ангарам.
11. Выключите двигатели, установите шаг винта и тягу на 0%, уберите закрылки. Ваш боевой вылет завершен.

Рассмотрим посадку на аэродром, когда самолет поврежден. Пилот поврежденной машины должен выполнить дополнительные пункты:

1. Оценить свои повреждения: сможет ли самолет выдержать перегрузки, связанные с посадкой.
2. Если у вас на борту есть бомбы, сбросьте их. Только осторожнее: внизу могут находиться дружественные войска!
3. Если у вас повреждение крыла или не работает один из нескольких двигателей — скомпенсируйте снос.
4. Теперь совершайте обычную посадку.

Запомните:

- Если у вас не работает один из двигателей, то после того, как вы коснетесь земли, вас начнет очень сильно сносить в сторону поврежденного двигателя и возможно, что ваша машина перевернется.
- Если вы сели с горящим/дымящимся баком/двигателем, сразу после остановки вылезайте из самолета — в считанные секунды самолет может взорваться.

Аварийная посадка

Часто встречается ситуация, когда до аэродрома вам не дотянуть по различным причинам (пробит бак, игрок ранен, двигатель заглох) и нужно сесть в поле. В этом случае вам нужно первым делом выйти из боя или, если вы бомбардировщик, из зоны обстрела зенитных орудий. Далее действуем примерно так:

1. Оцените, сможете ли при нанесенном уроне приземлиться в поле, если нет — лучше выпрыгните с парашютом.

2. Выровняйте самолет. Выберите площадку для посадки, желательно без холмов.

3. Медленно снижайте скорость и высоту.

4. Оглянитесь и убедитесь, что истребители противника не выходят на позицию, чтобы атаковать вас.

5. Не кренитe сильно ваш самолет.

6. Ваша посадочная скорость должна быть не больше 230-240 км/ч.

7. Еще раз оглянитесь вокруг в поисках вражеский истребителей!

8. Садитесь на брюхо.

9. После полной остановки покиньте самолет.

Таковы примерные действия пилота при различных типах посадок.

Часть 3. Неравный бой

Почему-то большинство даже опытных пилотов боятся боя, когда противник численно превосходит их эскадрилью (полк, звено). Здесь самое главное трезво и правильно оценить ситуацию. Некоторые отчаянные головы сразу идут в лобовую атаку. Зачем? При лобовой атаке все решает господин Случай. В неравном бою нужно точно знать характеристики вашего самолета и самолетов противника.

Допустим, вы летите на Ла-5, а ваши противники на "Мессершмитте" Bf-109G2. У "Мессера" очень слабые крылья, так воспользуйтесь этим! 3-6 метких попаданий хватит, чтобы срубить немецкому истребителю плоскость! Вам сели на хвост сразу несколько Bf-109? Пускай и не надеются на легкую добычу! Осмотритесь вокруг: если ваши товарищи успешно отстреливают противника, попытайтесь как можно дольше подержать на своем хвосте истребителей, не отрываясь от них. Вполне возможно, что ваши товарищи собьют противника и придут на помощь, а если те, кто висит у вас на хвосте, имеют небольшой опыт ведения воздушного боя, то они вскоре израсходуют весь боезапас и будут вынуждены выйти из боя. Вполне возможно, что ваш противник решит уйти.

Следует заметить, что в неравном бою нужно как никогда рассчитывать горючее и боеприпасы: всего одна ошибка — и вы факелом устремитесь вниз, где вас уже будет ждать в свои объятия матушка-земля. Все время следите не только за целью, но и за другими истребителями противника. И всегда будьте готовы покинуть самолет. Если же на истребитель товарища набросились сразу несколько противников, бросайте свою цель и летите на выручку!

Часть 4. Определение дистанции до цели. Стрельба с упреждением

Когда вы стреляете, цель неизбежно перемещается. Следовательно, вам нужно стрелять в ту точку, где пули и цель встретятся. Есть множество факторов, которые при этом следует учитывать. Назову основные: скорость, высота, гравитация и расстояние.

Давайте остановимся на расчете расстояния до цели. Сделать это можно при помощи своего прицела, зная формулу расчета и размах крыльев противника.

В таблице приведены данные по нескольким самолетам.

Расстояние = a*100/b (где a — размах крыла, b — кол-во делений на прицеле)		Размах крыла, м	2 деления	4 деления	6 делений	8 делений
Bf-109	E-4, E-7, K-4	9,9	495	247	165	124
	F-2, F-4, G-2, G-6	10,6	530	265	177	132
FW-190		10,52	525	263	175	131
HE-162 Salamander		7,2	360	180	120	90
Me-262 Schwalbe		12,65	632	316	211	158
Fi-156 Storch		14,25	712	356	237	178
FW-189 Uhu		18,4	920	460	307	230
Ju-87 Stuka	B-2, D-3	13,8	690	345	230	172
	G-1	15	750	375	250	187
HE-111		22,6	1130	565	377	282
Ju-88		20	1000	355	333	250
Hs-129		14,2	710	731	237	177
Ju-52 (не в масштабе)		29,25	1462	1375	487	366
Me-323, 321 Gigant (не в масштаб		55	2750	885	917	687
HE-111Z (не в масштабе)		35	1770	262	590	442
I.A.R. 80		10,5	525	264	175	131
MC.202 Folgore		10,58	529	286	176	132

Правильно рассчитанное расстояние — залог вашего успеха в бою. Важно одно правило: если вы не уверены в точности своих расчетов, то лучше не жмите на гашетку! Боеприпасы следует экономить. Многие молодые пилоты не умеют правильно рассчитывать упреждение и возвращаются с пустыми магазинами, но не могут при этом похвастаться победой.

В бою следует придерживаться старого девиза: "Одна очередь — один сбитый". Даже и не думайте стать снайпером. Случаи, когда сбивают на большом расстоянии самолет, очень редки.

Часть 5. Взаимодействие с командой

На мой взгляд, игру с ИИ рассматривать нет смысла, поэтому я остановлюсь на сетевом бое. Правильное взаимодействие и понимание позволяют победить численно превосходящего противника или более опытных пилотов, чем вы.

Что же нужно для правильного взаимодействия? Выбрать тактику. Существует множество тактик, однако настоящие пилоты подбирают для себя только разработанные ими самими, тем самым создавая так называемый "стиль" пилота.

Здесь же я приведу некоторые важные моменты при игре в команде.

● Лучше всего всегда лететь в строю — так у вражеских истребителей меньше шанс вас сбить. Ведомый должен всегда находиться на хвосте у ведущего. И никак иначе.

● Для хорошей игры нужна программа обмена речевыми сообщениями, например, TeamSpeak, TeamSound. Это во многом увеличивает ваши шансы на победу.

● Полезно сообщать товарищу о своих маневрах, когда он пытается уничтожить противника, который висит у вас на хвосте. Но не засоряйте эфир!

● Команды должны быть короткими и ясными. Каждый ваш напарник должен иметь собственный позывной (например, "Сокол-3") для более быстрого взаимодействия с товарищами, потому что вас могут еще сотню раз переспросить, к кому относилась команда. Но не увлекайтесь переговорами, в любой момент вас могут прошить вражеские пули.

● Хочу отметить одну частую ошибку: когда пилот видит, что ему на выручку идет напарник, то он пытается пореже маневрировать, дабы помочь ему попасть во врага. Это неправильно. Мало того, что вы открываете отличную позицию атаки для противника, так в вас может попасть и свой. Лучше всего совершать не очень резкие повороты в сторону вращения винта (вираж в сторону вращения выполняется всегда быстрее и легче), но ни в коем случае не резкие маневры в разные стороны.

● Примечание по поводу раскрасок (скинов) в сетевой игре: не надо использовать яркие раскраски. Вас могут запросто заметить противники почти на любом фоне. А "увидел первым — наполовину победил". Это действительно так.

● Но главное правило в сетевой игре: никакая цель не может быть дороже напарника! Как бы близко вы ни были к вражескому самолету, как бы он ни был поврежден, всегда спешите на выручку!

Рассмотрим взаимодействие бомбардировщиков и истребителей в сетевом сражении

На мой взгляд, лучше всегда отправить пару самолетов впереди сопровождаемых бомбардировщиков, чтобы они смогли быстро заметить появление вражеских самолетов. Оставшиеся самолеты должны кружить выше бомбардировщиков примерно на 500-1200 метров, чтобы в случае атаки вражеских истребителей набрать скорость и защитить бомбардировщики или штурмовики. Если у вас есть топливные баки, скиньте их, иначе у вас появится большой шанс сгореть прямо в кабине.

Часть 6. Атака на вражеские бомбардировщики

Рассмотрим основные моменты атаки на группу бомбардировщиков.

Во-первых, несколько истребителей должны связать боем истребители противника, а оставшиеся — атаковать бомбардировщики. Важно помнить, что бомбардировщики — медленная и большая цель, но в большинстве случаев бронированная и сильно вооруженная. Обычно они летят строем и защищают друг друга бортовыми пулеметами. Поэтому спокойно зайти им в хвост вам не удастся. Нужно использовать "слепые зоны" — зоны, находящиеся вне секторов обстрела вражеских пулеметчиков.

Во-вторых, вам нужно знать уязвимые места бомбардировщиков. Стреляя по фюзеляжу, вы наверняка не повредите важные механизмы самолета. (Попробуйте атаковать Хе-111 на И-16 тип 18, который вооружен шестью пулеметами ШКАС, — вы издырявите фашистский бомбардировщик, но скорее всего он долетит до своей территории.) Например, у Ju-87 в крыльях находятся топливные баки, которые легко пробиваются. У Хе-111 слабые, плохо защищенные двигатели. У Ил-2 очень уязвимый маслорадиатор.

Вообще абсолютно у всех самолетов есть слабые места. И те, кто считает тренировки с ИИ бессмысленным занятием, очень ошибаются. Наоборот, очень полезно выбрать себе самолеты и детально, кропотливо изучать их уязвимые места.

В третьих, никогда не концентрируйтесь на одной цели — может, в вас уже целится вражеский истребитель! Всегда осматривайте пространство вокруг себя!

Перейдем к тактике. Если есть возможность атаковать бомбардировщики в лоб, ее непременно надо использовать, т.к. с переднего пулемета стрелка бомбардировщика не очень-то прицелишься по истребителю. Кстати, в лобовой атаке убойная сила пули увеличивается в несколько раз. Как только нажали на гашетку — сразу же врезайтесь в их строй, разрушая их боевые порядки.

Учтите, что, пролетая между бомбардировщиками, вы находитесь под перекрестным огнем! Выполняйте бочку. Затем сразу разворачивайтесь, не ждите, пока в вас попадут. Если вы играете с ИИ, то после версии 1.21 стрелки стали очень меткими — в 70-80% их попадания приходятся именно в двигатель или кабину. После того, как развернулись — атакуйте бомбардировщики, используя преимущество в скорости и маневре. Атаки должными быть быстрыми: нажал на гашетку, подержал с секунду — резко ушел вбок. Стрелку легче всего попасть в вас, когда вы висите на хвосте или уходите вверх на небольшой скорости.

Хочу особенно отметить **Американские бомбардировщики B-17.** Не зря их прозвали "Летающие крепости". Это действительно так. Они могут сбить вас даже тогда, когда вы атакуете их лоб в лоб. У них на борту находится до 11 стрелков, вооруженных мощными пулеметами. Сбить пару FW-190 для них не проблема. Не зря с ними часто не рисковали связываться даже лучшие асы Люфтваффе. Однако и у этих махин есть свои недостатки — слабые движки. Пробейте, допустим, пушкой 20 мм правое крыло и 2 правых двигателя — и он, скорее всего, спикирует вниз или уйдет в штопор.

Ну и напоследок, помните: ни одна книжка не научит вас настоящему бою. Большинство маневров и тактик было придумано летчиками в пылу боя. На основании полезной информации и личного опыта стройте свои тактики, свой стиль, угадывайте тактику противника! Только выдержка, внимательность и настойчивость может помочь вам превратиться в настоящего аса и стать грозой для противников.

=BNES=MnemoniC

Пример из личного опыта

В одном из боев мы играли два на два. Я был на Ла-7, мой ведомый на Ла-5ФН. Противник №1 пилотировал Як-3, противник №2 — И-153.Следует отметить, что эти пилоты были очень опытными. Я атаковал их в лоб, находясь чуть ниже, чем они. "Яку" я пробил крыло, и тот, снижаясь по спирали, упал. Потом выстрелил еще раз и попал по "Чайке". Тот скоро свалился в штопор. Мы развернулись и решили атаковать их аэродром. Вот они уже вновь взлетают и оба садятся мне на хвост. Я командую что-то вроде: "Помоги, враг на хвосте". Тот немедленно развернулся, открыл вплотную очередь по "Яку", срубив хвостовое оперение. И-153 сделал крутой маневр и намертво засел на хвосте моего товарища. Разворачиваюсь, даю мотору полный газ, преследую вражескую "Чайку". Подойдя к нему на дистанцию 10 метров, я открыл огонь, и И-153 онлайн-аса разлетелся на тысячи частей прямо в воздухе. Мы развернулись и пошли вдоль вражеской взлетно-посадочной полосы. Они уже прогревали двигатели. Я снижаюсь, даю очередь, и "Як" загорается, уже в который раз. Теперь вражеский пилот №2 пересел на ЛаГГ-3. Я осматриваю небо и вижу, что у моего товарища бьет масло. Я приказал ему лететь к своей базе, под защиту зениток. В это время "ЛаГГ" начинал атаку. Я удачно уходил в сторону. Ничего не подозревая, я не сильно маневрировал. А тут, откуда не возьмись, сверху появляется знакомый серый "Як" и пикирует прямо на меня. Мой товарищ, забыв про повреждения двигателя, разворачивает машину и на максимальной скорости спешит на выручку. Сбивает еще раз. И тут у нас обоих кончается боезапас. Он спешит домой, а я его прикрываю. Естественно, на мою изрешеченную машину уже засели двое. Иду на нулевой высоте к своей базе. Они меня настигают, и очередь вновь прошивает меня. Я предупреждаю напарника: "Двое, спереди-выше". Он незаметно взлетает и тихо подкрадывается к цели. Очередь — и "ЛаГГ", объятый пламенем, рухнул. Однако под конец боя им все же удалось меня сбить. Всего мы сбили их 7 раз, а они нас — только один. Так что все зависит от командного взаимодействия.



ПОДРОБНОСТИ

Rome Total War. Советы и секреты. Часть 1

Rome Total War — еще одна великолепная глобальная стратегия от Creative Assembly. Как и многие подобные игры, она представляет собой серьезный продукт, требующий внимательного изучения. Игроки проходят игру за разные стороны, открывают для себя все новые и новые грани. За время, прошедшее с момента выхода игры, у многих (в том числе и у меня лично) накопилось большое количество тактик, советов и секретов. Ими мне и хочется с вами поделиться.

Вначале были римляне…

Создается впечатление, будто разработчики хотели заставить нас проходить обучение перед началом игры в кампанию. Но не поддавайтесь на провокации, все это обман. На самом деле достаточно отыграть несколько ходов и выйти в меню, где тут же появится возможность играть в имперскую кампанию.

Imperial Campaign — это то, что в других подобных играх называется "Большой кампанией". Есть карта, на ней представлен ряд стран, между которыми идет нескончаемая борьба за власть над миром (в данном случае — над Средиземноморьем). Но когда вы будете играть первый раз, для выбора доступны лишь три фракции: Юлиев, Сципионов и Брутов. Изначально ни за кого, кроме римлян, играть нельзя. Вообще народы (в терминологии игры) делятся на три категории. Первые — **playable** (игровые), к ним относятся те страны, которые открыты в самом начале, а также те, которые вы сделали доступными в кампании. Как это ни странно звучит, но чтобы сделать страну доступной, необходимо уничтожить ее в кампании (или пройти всю кампанию один раз). Вот такие они добрые ребята, эти римляне. Вторая категория народов — **unlockable** (закрытые). Их можно будет открыть в кампании описанным выше способом. И наконец, третья группа — **nonplayable** (неигровые). Увы, даже если вы их завоюете, проку от этого не будет. Разработчики посчитали, что эти народы не должны быть доступны и закрыли их для нас. А между прочим, в их число попали скифы, армяне и македонцы — не самые слабые страны Древнего мира.

И что же нам теперь, просить милостей у Creative Assembly, надеясь на исправляющий ситуацию патч? Нет, мы сами "возьмем то, что есть". Для этого пригодится любой текстовый редактор, а также понадобится небольшое количество времени (буквально пять минут). Ищите в каталоге Каталог_установки_игры\Data\World\Maps\Campaign\imperial_campaign файл с именем descr_strat.txt. Именно в этом файле (а также в других ему подобных) содержится информация о настройках кампании в текстовой форме. В самом верху файла под словом campaign написано **playable.** За этим словом перечислены изначально открытые фракции (romans_julii, romans_brutii и romans_scipii). Дальше все завершается командой end. После нее перечисляются нации, открываемые в перспективе (от команды **unlockable**), и все остальные (**nonplayable**). Дальше выбираем нужные нам фракции-страны и переносим их в раздел между командами **playable** и **end** (первой за playable). Все — эти нации станут нам доступны при выборе сторон. Единственный момент — не рекомендую подключать две фракции: romans_senate и slave. Игра за первых чревата "вылетами", ну а последние отнюдь не являются славянами (что сразу приходит в голову) — это повстанцы и восставшие рабы, и играть за них, прямо скажу, скучно и неинтересно.

Слово о провинциях римских и доходах с них

Провинции — это не просто неровные фигуры на карте. Если в предыдущих играх серии Total War перемещение армий между соседними провинциями всегда занимало один ход, то нынче ситуация изменилась. Армии (а также агенты) реально передвигаются по карте (в зависимости от своей скорости). И, соответственно, скорость передвижения, зависящая от самого медленного отряда в армии, приобрела большое значение. Если ранее можно было спокойно ставить в армию осадные орудия и, не напрягаясь, перемещать войско туда-сюда, теперь вы трижды подумаете, прежде чем так поступать. Осадные орудия сильно замедлят скорость перемещения по карте, в результате чего можно просто не успеть к нужной точке в нужное время. Впрочем, в случае перспективы долгой осады можно таскать с собой "артиллерию Древнего мира", но об этом — в разделе о войнах и осадах.

Ранее провинции были малоинформативными. Теперь же мы видим те ресурсы, которые в них производятся, дополнительные здания (вроде портов), торговые караваны, перемещающиеся по карте, а также строения оборонительного характера: наблюдательные вышки и форты. Карта не просто стала разнообразнее и эстетичнее, она еще и помогает нам определить богатство провинции без получения информации о городе посредством засылки шпионов. Глянули на территорию соперника, увидели интенсивное движение караванов по дорогам — ага, значит, не такой уж он и бедный, каким старается прикинуться. И такой информации можно получить огромное количество.

На каждую провинцию приходится один город. Город — средоточие государственной власти в провинции, ее культурный, экономический, военный, религиозный и политический центр. До тех пор, пока вы контролируете город, вся территория провинции принадлежит вам, приносит доход и поставляет рекрутов в армию. Что из этого следует? Города стоит холить и лелеять, заботясь об их обороне, экономике и внутренней жизни. Поэтому поговорим о городах несколько более подробно.

Открыв экран города, мы попадаем на главную панель поселения. На ней можно получить информацию о губернаторе города, настроении его жителей, количестве получаемых налогов, количестве жителей на данный момент, приросте населения и его количестве, требуемом для достижения городом следующего уровня развития. Внизу есть закладки, позволяющие переключаться между строительством зданий (construction), вербовкой отрядов (recruit), починкой зданий после осад и штурмов (repair) и восстановлением отрядов (retrain). Ну и, конечно, стрелочки, позволяющие изменять уровень налогов.

Наиболее важный момент, который стоит усвоить раз и навсегда, — в каждом вашем городе (даже самом захудалом) должен быть губернатор. И пусть у него поначалу нет навыков в управлении (показываемых свитками) или влиянии (лавровыми венками), но губернаторы в процессе игры могут эти навыки получить (сами по себе или через свиту), и тогда они станут для города полезными. Чем выше у губернатора характеристика управления, тем больше будут доходы с его провинции. А с ростом влияния растет степень удовлетворенности населения. К тому же когда вы порабощаете население покоренных городов (используете кнопку **enslave** после взятия города), рабы распределяются равномерно только между городами, в которых у вас есть губернаторы. Надеюсь, теперь вы поняли важность этих управляющих даже для заштатного городка на окраинах огромной империи. В конце концов, сила государства в Rome Total War складывается из силы всех его составляющих, так что заботьтесь обо всех поселениях страны.

Деньги — основа благополучия любого государства (и не только в игре). Игрок, у которого казна полная, способен практически на любые поступки. Вы сможете строить величественные здания и дороги, нанимать войска, флот или наемников, скупать вражеские армии и использовать финансовые аргументы в дипломатической игре. Короче говоря, денег много не бывает (на протяжении игры вы не раз в этом убедитесь). Откуда же берутся эти "смешные маленькие кругляшки"? Основной источник доходов мудрого государя — трудолюбивое население. У разумного правителя народ платит такие налоги, которые позволяют развернуться стратегическому таланту первого, но и не обижают последний. А обижать жителей ни в коем случае нельзя. Все дело в том, что чем выше налоги, тем медленнее растет население, и тем меньше уровень его удовлетворенности. И если первое можно оставить на низком уровне, то со вторым следует бороться, ибо восставшие города ничего хорошего государству не принесут, а провинция может даже отделиться от метрополии. Легко ориентироваться в настроениях народа вам помогут не только цифры удовлетворенности жителей, но и специальный значок восстания (крестьянские вилы). Как только он загорится — жди беды, пришла пора понижать налоги или вводить дополнительные воинские части в город.

Ну а с ростом населения спешить не надо. На последних уровнях сложности, когда город разрастается до размеров древнего мегаполиса, население становится очень трудно удовлетворять. И приходится прибегать к нетрадиционным методам — заражать город чумой, вызывать в нем восстания и подавлять их и т.п. Так что старайтесь по мере возможностей задерживать рост. С другой стороны, многие считают прирост населения полезным и, не стесняясь, пользуются перечисленными способами, но это уже дело вкуса.

Кстати, о чуме. Иногда вам сообщают, что в каком-то городе произошло неприятное событие — там появилась чума (или какая-нибудь другая заразная болезнь). С этого момента и до окончания заболевания в городе будет постоянно убывать население, численность солдат в стоящих там армиях также сократится. Ни в коем случае не стоит выводить войска из города и отправлять их в другие города! Такие отряды могут стать разносчиками заразы, и ее будет гораздо сложнее локализовать. Поставьте лучше зараженный город на карантин, не вводите туда ни отрядов, ни агентов, и спокойно ждите окончания эпидемии. Через какое-то время болезнь сойдет на нет (длительность неприятного события зависит не только от случайных факторов, но и от санитарно-гигиенических зданий в городе, например, канализации).

Rome Total War славится еще и тем, что предоставляет полноценную статистическую информацию о многих игровых моментах. Например, на экране города вы можете нажать кнопку, позволяющую посмотреть, из каких факторов складывается уровень удовлетворенности населения, его прирост и количество получаемых с города денег. Можно также получить информацию о характеристиках зданий, юнитов, а также историческую справку по ним.

Снова о доходах, зданиях и торговле

Немаловажной составляющей доходных статей бюджета государства является торговля. Торговля бывает двух типов — сухопутная и морская. Для первой надо строить дороги и расширять специальные торговые здания (вроде палаток торговцев и рынка). Для второй — заниматься портами, вкладывая деньги в их строительство. И дороги, и порты очень важны, так что об их строительстве стоит позаботиться своевременно.

Зданий в игре превеликое множество. Причем для разных культур здания отличаются (и не только по внешнему виду), но есть и ряд общих черт. По сути, здания можно разделить на экономические, военные, оборонительные, религиозные, санитарно-гигиенические и управленческие. Экономические приносят доходы государству, военные — позволяют строить более мощные армии, оборонительные — улучшают защиту (стены), религиозные — поддерживают высокий моральный дух населения, санитарно-гигиенические — его прирост, а управленческие — рост самого города. Перечислять все здания слишком долго. В игре есть замечательное древо строительства, которое всегда можно посмотреть. Но несколько советов все же дам.

Итак, в первую очередь позаботьтесь о дорогах. Дороги приносят государству двойную выгоду. Они не только улучшают торговые отношения с соседними регионами, что приводит к наполнению казны, но и повышают нашу обороноспособность. Не зря же в Риме строительство дорог всегда считалось важным государственным делом. Ведь армия, при наличии дорог, сможет быстрее передвигаться по территории страны, а это позволит быстро реагировать на возникающие со всех сторон угрозы. А уж в угрозах в Rome Total War у вас никогда не будет недостатка.

Достаточно быстро следует позаботиться и о росте доходов, обзаведясь какими-нибудь денежными зданиями (вроде шахт или ферм). Старайтесь строить порты, получая доход от торговли и расширяя военно-морскую мощь державы. Впрочем, о влиянии морской мощи на историю мы еще поговорим отдельно.

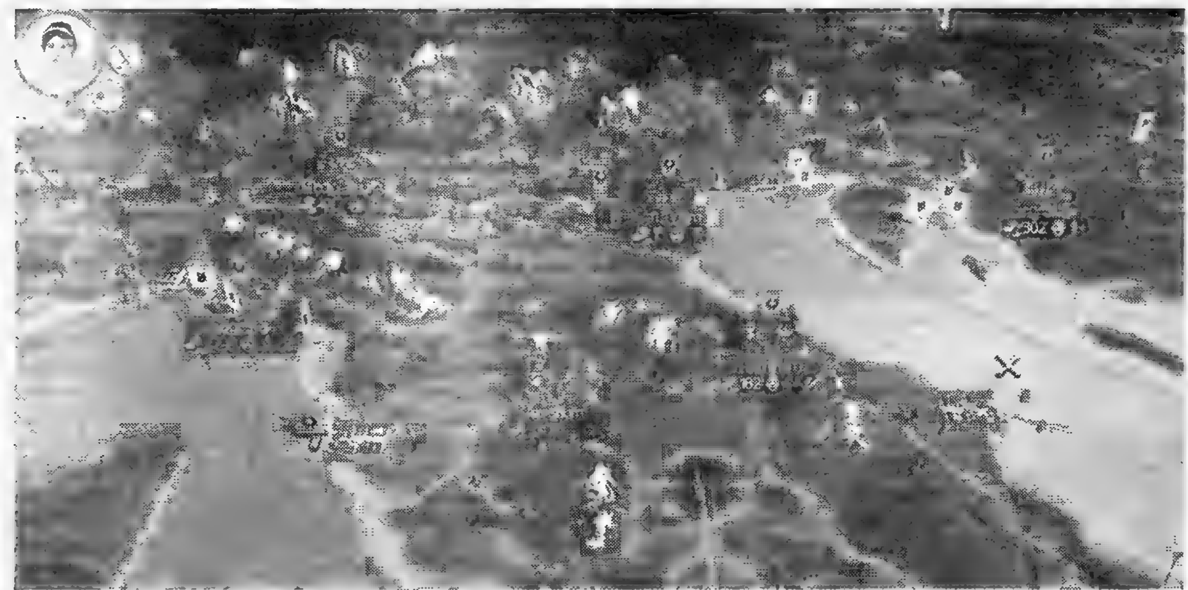
Не стоит забывать и об обороне. В конце концов, город, в котором построены мощные стены, сложно взять приступом даже армией, в несколько раз превосходящей силами ваш гарнизон. А пока противник застрял под стенами крепости, у вас будет шанс нанять новые войска и подвести подкрепление, после чего разбить врагу в чистом поле. В общем, стены также важны, особенно для пограничных городов.

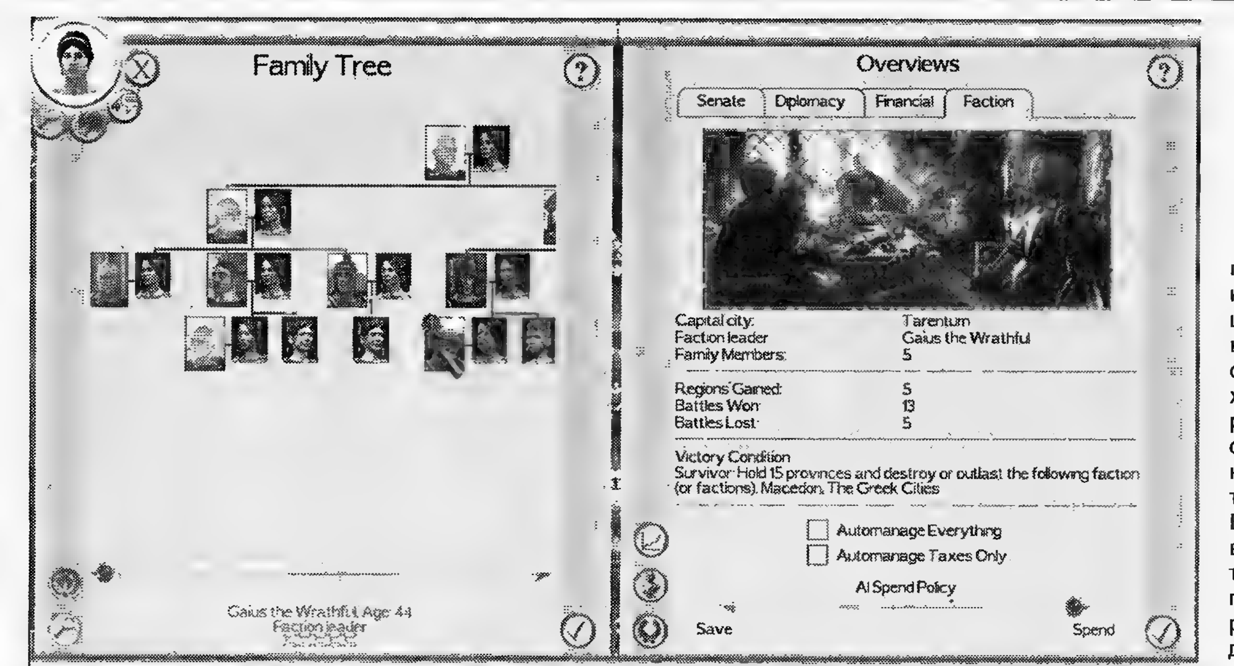
А вот все остальное стоит строить лишь по мере надобности. Если видите, что население становится недовольным, стройте храмы (или держите в городе войска). Если прироста нет совсем — постройте канализацию или что-либо в том же духе. Причем некоторые храмы могут быть полезны не только для успокоения населения. Дело в том, что каждому народу доступно три вида храмов. Все они в той или иной степени успокаивают народ, но некоторые из них дают еще и дополнительные бонусы (вроде опыта построенным в городе войскам или повышения прибыли от торговли). В общем, не все так однозначно, и многое зависит от конкретной ситуации. Общий же совет — в первую очередь заботьтесь об экономике. Сильная экономика позволит без труда победить даже соседа с превосходящими армиями, достаточно будет лишь перевести страну на военные рельсы, наклепать войск и отправить их на фронт.

Население может быть недовольно вами тогда, когда город был недавно завоеван вашими войсками и оккупирован ими (occupy). Пройдет много времени, прежде чем люди примут культурные ценности завоевателя. Но можно им в этом помочь. Первый способ не совсем гуманен (зато действенен) — не оккупировать, а порабощать население. Тогда все они быстро поймут, кто здесь самый цивилизованный, но число жителей данного города резко сократится. Второй способ непосредственно связан со строительством и не снижает количества горожан: оккупируем город, продаем его культовые постройки (храмы) и строим аналогичные своей нации. Да, чуть не забыл сказать — большинство зданий можно продать, получив с них часть стоимости постройки. Не ахти какая опция, но при затяжной войне с сильным противником может помочь.

Ни в коем случае не ставьте галочку напротив опции автостроительства. Можете мне поверить, компьютер вам такого настроит, вовек не расхлебаете. Лучше уж помучаться, но распланировать свои поселения самому.

И еще один немаловажный момент. У государства есть столица. Как и в Civilization, чем удаленнее город от столицы, тем больше в нем коррупция. Соответственно, доходы падают. При разрастании империи у нас есть выход — переносить столицу таким образом, чтобы она всегда находилась в центре государства. Но даже это не всегда спасает, и приходится ограничивать рост на одном направлении и округлять границы. Специальных же зданий для снижения коррупции a la суды в Civilization нам не предлагают. Есть и второй способ бороться с коррупцией в отдаленных уголках империи — держать там способных губернаторов.





О вашей семье

Очень большую роль в игре занимает семья — эдакий мафиозный клан, управляющий страной. Именно из ее представителей набираются губернаторы и полководцы. Без семьи прохождение усложняется в несколько раз.

Все члены вашей семьи смертны. Приблизительно в районе 60-летия они умрут (год в игре состоит из двух ходов), так что стоит быть готовым к этому заранее и растить достойную смену. Откуда берутся новые члены клана? Во-первых, они появляются естественным путем, в результате браков членов семьи. Во-вторых, приходят с улицы в качестве сватов к дочерям членов семьи. Здесь (в отличие от рождения) можно проявить разборчивость и указать некоторым на дверь. Дочка погорюет-погорюет, да и найдет себе нового жениха. Но отказывайте ей в родительском разрешении на брак лишь в том случае, когда потенциальный муж ничего собой не представляет, чтобы не получить в итоге постоянных отказов ситуацию со "старой девой", которая никому уже не нужна. Третий способ приобретения новых членов семьи — подкуп вражеских героев. Хороший дипломат способен подкупить почти любого (за исключением главы семьи и его наследника), посему не стоит пренебрегать такой возможностью. Лично мне удавалось подкупать совершенно гениальных товарищей. Ну и четвертый способ получить нового члена семьи — в результате сражения армии без генерала. Если ваша армия в этой ситуации добьется невиданных успехов, ее капитан станет героем и предложит вашей семье свои услуги. Берите его не задумываясь, герои-полководцы (да и управленцы тоже) на дороге не валяются.

У наших героических личностей имеется три параметра. Это характеристики командования (command), управления (managment) и влияния (influence). Чем выше командование, тем лучше будет сражаться армия под началом генерала. Отображается эта характеристика (как и в предыдущих играх серии) звездочками. Генерал с семью-восемью звездочками способен решать исход масштабных битв небольшими силами. Ну а генерал с десятью звездочками на поле боя — царь и Бог в одном лице. Об управлении и влиянии мы упоминали выше. Помимо параметров герои получают дополнительные навыки (за какие-нибудь достижения). Например, тот, кто долго управлял большим городом, скорее всего станет умелым градоправителем и повысит свою характеристику управления.

Еще у каждого героя может появляться свита — это те товарищи, которых он "подбирает" на жизненном пути. Среди них могут быть как обычные персонажи (вроде телохранителей, повышающих шанс успешно избежать покушения), так и те, что повышают различные характеристики, а также уникальные личности (вроде Архимеда). Бывают и абсолютно бесполезные представители свиты (вроде "собутыльников" — есть в игре и такие). Не отчаивайтесь, от них можно избавиться. Бытует мнение, что свита преследует героя до самой смерти и погибает вместе с ним. Это мнение в корне ошибочно! Представителей свиты можно передавать от одного героя другому (нельзя только держать у одного героя двух одинаковых спутников). Для этого надо свести этих героев вместе в одной точке и перетащить иконку спутника с одного члена семьи на другого. Из этого можно сделать два вывода. Первый — для неугодных вам спутников можно завести специального героя (наиболее ненужного), которому их и "спихивать". А уж он со своей смертью утащит их в могилу. Второй — перед смертью героя стоит передать его сотоварищей по жизненному пути кому-нибудь другому, и тогда реально добиться бессмертия полезных людей, даже при смертности губернаторов и полководцев.

В общем, растите свою семью, накапливайте свиту и старайтесь обеспечить роду достойное и славное существование своей игрой.

Агенты

Игра потеряла бы часть своей привлекательности, если бы в ней не было дипломатической и шпионской составляющей. Хвала римским Богам — Юпитеру там, Марсу опять же:), все это есть. Итак, существует три вида агентов — это дипломаты, шпионы и убийцы. Предназначение первых — налаживание контактов с другими фракциями и их отдельными представителями. Вторых — ведение разведывательной и контрразведывательной деятельности. Третьих — забота о неблагополучии агентов и героев других государств. Разберем всех троих по отдельности.

Дипломатия в серии Total War хорошеет от игры к игре. Ныне возможно если не все, то очень многое. Ваш дипломат при встрече с представителем другой стороны обладает рядом возможностей (опций). Так, он может подписать договор о торговле (увеличивающий прибыли), договориться об альянсе, предложить обменяться картами, напасть вместе на какую-нибудь страну или даже заставить государство стать вашим протекторатом. Можно также "убедить" соперника платить дань или "вернуть" вам одну из его провинций (но для этого понадобятся дополнительные аргументы в виде армии-другой под стенами городов соседа). В обмен на ваши запросы можно предлагать дань (единовременную и походовую), а также провинции. Короче говоря, богатство возможностей необычайное — от сколачивания большого союза нескольких стран до взимания дани со всех соседей. Кстати, сразу разъясню, что в игре понимается под протекторатом. Государство-протекторат становится вашим союзником и пускает ваши войска на свои земли. Не так уж и много, но и не мало. Еще дипломаты могут подкупать вражеских героев или агентов. Успех подкупа (как и вышеописанных действий) зависит от навыка влияния у вашего представителя сферы международных отношений. Подкупая армию, помните, что на вашу сторону перейдут те и только те ее отряды, которые можете производить вы сами. Остальные просто разойдутся по домам. Можно подкупать и города, но это уже несколько сложнее и накладнее. Дипломаты (как и другие агенты) смертны, могут приобретать свиту и навыки-перки. Чем успешнее действия дипломатов, тем сильнее они становятся. Жаль только, что потом специалисты по международным отношениям все равно умирают, но если позаботиться о передаче лучших представителей свиты другому дипломату, горевать о потере вы будете значительно меньше.

Второй вид агентов — шпионы — ваши глаза и уши. Без них никак не обойтись. Они способны не просто проникнуть во вражеский город, все о нем разузнать, но и совершить диверсионные акции. Правда, от молодого шпиона не стоит ожидать больших достижений. Его лучше всего вначале потренировать на каких-нибудь безобидных объектах вроде отрядов повстанцев. Зато "раскачанный" шпион будет для вас неоценимым подспорьем. Так что стройте шпионскую сеть не задумываясь. Ведь тот, кто знает и врага и себя, обязательно победит в битве. Шпионы помогут открыть ворота вражеского города для вашей армии. Для этого держите там шпиона (лучше всего с высокой характеристикой шпионажа) и ждите подхода своей армии. Когда она начнет штурм, есть вероятность того, что ворота откроются, и потери у вас будут гораздо меньше (особенно это касается мощных крепостей, где реально "положить" все свое войско в обычной ситуации). Как же избежать того, чтобы противник не сотворил такую же "шутку" с вами? Да очень просто — развернуть в своих городах контрразведывательную сеть. Сажайте в каждый свой город по шпиону и ждите результатов. Рано или поздно вражеский лазутчик попадется "на горячем", и его обязательно казнят (кстати, то же самое ожидает вашего доблестного разведчика в случае провала). И помните, отлавливать шпионов врага необходимо — они не только могут открыть врата города атакующей армии, но еще и похищают деньги из казны (а вот это уже страшный смертный грех).

И, наконец, третий вид агентов — убийцы. Уже по названию можно догадаться об их предназначении — убивать всех неугодных вашей фракции товарищей (агентов и героев). Здесь слабенький убийца также мало чем поможет. Его предварительно лучше всего "развить" на "безопасных" людях (вроде командиров отрядов повстанцев или армиях без героя). Зато уж мощный ассассин будет укладывать врагов штабелями. Вот только покушения на главу вражеской фракции и его наследника все равно вряд ли будут успешными. В деятельности убийц вам поможет подсказка, показывающая вероятность успешного совершения покушения. Само собой, что при вероятности меньше 10% не стоит и пытаться что-то делать (разве что вы мазохист или фанат перезагрузок). Бороться с убийцами можно двумя способами. Первый — отряды телохранителей, но процесс этот случайный, так что особо на него не надейтесь. Второй (и предпочтительный) — завести собственный штат убийц и натравливать их на вражеских ниндзя, проникших куда не следует. И своих ребят обучите, и врага к героям не допустите — двойная выгода.

О колонистах и Чудесах

Rome Total War, как может, старается приблизиться к Civilization. Конечно, для этого придется много работать, но Creative Assembly согласна на это. Так, в игре появились колонисты (правда, условные). Нет, основывать новые города нельзя (это убило бы саму концепцию геймплея), зато можно увеличивать с помощью псевдо-колонистов население уже существующих городов.

Способ оказался весьма прост. Дело в том, что когда отряд строится, рекруты для него вычитаются из состава населения. Следовательно, когда вы решите распустить отряд, его воины вольются в стройные ряды горожан. Вот и все, что надо знать для организации колонизации. Строим в сильно разросшемся городе отряды крестьян и перегоняем их в маленькое село, а через десяток-другой ходов поселение разрастается и переходит на новый уровень. Просто, как пять копеек, и в то же время не так уж очевидно, если не разбираться в игровой механике.

В игре есть и Чудеса Света (очередной реверанс в сторону Сида Мейера). Строить их, к сожалению, нельзя, можно лишь заполучить военным путем. Чудеса расставлены в тех провинциях, где они должны находиться согласно исторической справедливости. Так, в одной из областей Греции стоит Статуя Зевса, в Малой Азии — Мавзолей, а в Египте — Пирамиды. Чтобы получать от Чуда Света "плюшки", необходимо взять провинцию с ним под свой контроль. Тогда полезные свойства Чуда передадутся вашему государству. А польза от них действительно немалая. Так, Статуя Зевса дает прибавку к лояльности населения империи, а Мавзолей понижает время строительства "долгостроев". Короче говоря, старайтесь заполучить Чудеса как можно раньше — и вы почувствуете всю пользу от них уже на начальном этапе развития.

Мы такие разные...

В игре множество народов (около двадцати), у каждого из которых есть свои плюсы и минусы (а также уникальные виды войск). Народы делятся на группы, имеющие общие типы зданий. Ну и добавьте сюда различия между римлянами и всеми прочими.

Дело в том, что римские фракции являются как бы частью единого римского государства. Изначально они находятся в союзе (до того момента, пока не начнется гражданская война), соответственно, воевать против Рима очень тяжело (по крайней мере три компьютера-Рима всегда поддерживают друг друга). Но не это главное. Главное то, что представителям всех трех римских фракций выдают задания, а также почетные должности.

Задания — это квесты, периодически приходящие от Сената. Причем отнюдь не всегда они будут совпадать с вашими устремлениями. Например, вы играете за Юлиев и воюете с галлами, а от Сената приходит приказ атаковать город в Африке, в карфагенских владениях. Выполнять его или нет — вам решать, но учтите два фактора. Первый — если часто отказываться от заданий, Сенат обозлится и перестанет назначать представителей вашей фракции на ответственные посты. Зато за успешное выполнение боевой задачи последует какая-нибудь награда (в виде должности, денежной суммы и т.п.). Второй фактор — не стоит ввязываться в войну со всеми народами. Даже вашей мощной фракции сражаться со всем Средиземноморьем может оказаться "не по зубам". В общем, смотрите по ситуации. Так, если предлагают атаковать город, захваченный рабами и повстанцами, делайте это — и город приобретете, и задание выполните. А вот если ради выполнения задания придется гнать армию или флот через всю карту да еще и ссориться с нейтральной державой — не беритесь ни в коем случае.

Должности для римлян — не только почетное право и обязанность, но и неплохая прибавка к характеристикам. Часто тот, кто занимает какую-нибудь должность, усиливает свои характеристики или навыки. Так что стремитесь "продвигать" своих парней на почетные посты. Жаль только, что, в отличие от Pax Romana, повлиять на выбор "отцов-сенаторов" достаточно сложно.

Римляне, греки и египтяне — одни из самых "продвинутых" наций. У них отличный набор зданий, прекрасные храмы и войска. Совсем по-другому обстоит дело с так называемыми "варварскими" народами. Зачастую у них и храмы послабее, и войска. Но не стоит отчаиваться, играя за какую-нибудь Скифию. Всегда есть возможность изменить ход сражения и даже войны в свою пользу. Достаточно лишь использовать уникальные особенности. Приведу лишь один пример. Те же скифы обладают конными лучниками, способными применить тактику "мельницы" — построиться в круг и на скаку, перемещаясь по кругу, атаковать врага стрелами. В общем, приложите к делу свой мощный интеллект — и госпожа Виктория заглянет и в ваш дом. А мы пока подводим итоги.

Что же дальше?

Основные моменты строительства своей империи мы рассмотрели. Надеюсь, что мои советы помогут вам в расширении государства. В следующий раз я постараюсь рассказать об армии и флоте, сражениях и осаде. Тактика и стратегия в Rome Total War достигла особенной, ранее неведомой аналогичным играм глубины, и без специального разговора по данной тематике нам с вами как истинным стратегам никак не обойтись.

P.S. Для игры использована английская версия 1.1.

Morgul Angmarsky

КИНО

Уимблдон



Название в оригинале: *Wimbledon*
Жанр: *романтическая мелодрама*
Режиссер: *Ричард Лонгрейн*
В ролях: *Кирстен Данст, Пол Бетани*
Копия: *экранка*
Озвучка: *синхронный дублированный перевод*
Продолжительность: *1 ч. 28 мин.*

Жизнь любого человека похожа на теннисный корт: тот, кто сумеет предугадать подачу судьбы, имеет очень неплохие шансы завершить жизненный "гейм" в свою пользу. А на что похожа жизнь теннисиста? Как это ни странно, она почти ничем не отличается от всех остальных.

Да, эти люди видят теннисный корт по семь раз в день, их карьера напрямую зависит от того, насколько крепко рука держит ракетку, а пределом мечтаний является победа в главном теннисном состязании — Уимблдоне. Но и на теннисных площадках можно пережить все те коллизии, которые поджидают обычных людей в других местах: познать горечь поражений, ощутить восторг при виде поверженного противника и... встретить свою единственную, главную любовь. Все, что для этого нужно — один-единственный раз увидеть ее лицо в толпе болельщиков.

Типичная романтическая мелодрама, перенесенная стараниями режиссера и продюсеров в область спортивных соревнований. Все жанровые плюсы и минусы присутствуют в полном объеме.

Из положительных моментов можно назвать полуторачасовое погружение в мир красивой любви, зрелищных спортивных поединков и романтической атмосферы, в которую хочется верить.

Из отрицательных — не более чем милую актерскую игру, неоднократно потертые в других мелодрамах моральные выводы и притянутые за уши сюжетные ситуации.

Отсюда и вывод: если вы млеете при виде единения двух одиноких сердец на экране, а глаза ваши увлажняются от зрелища первого настоящего поцелуя — не пропустите ни за что.

Ежели подобная романтическая блажь вызывает у вас лишь раздражение и зубовный скрежет при осознании бесцельно потраченного на просмотр времени — держитесь от данной кинопродукции подальше. Впрочем, справедливости ради стоит заметить, что "Уимблдон" смотрится довольно свежо: излишней гламурности и слащавости здесь нет. Как результат — добротная мелодрама, которую не стыдно посмотреть и в кругу семьи, и в компании подружки.

Highcoaster



Пережить Рождество

Название в оригинале: *Surviving Christmas*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Майк Митчелл*
В ролях: *Бен Аффлек, Кристина Эпплгейт, Джеймс Гандольфини*
Копия: *экранка*
Озвучка: *синхронный дублированный перевод*
Продолжительность: *1 ч. 24 мин.*

Что нужно в период новогодних праздников для полного счастья? Нарядная елка, каждый год сверкающая по-новому, праздничное новогоднее настроение, мягкий снег на подоконнике и, конечно, семья — без их теплых слов никакое Рождество не принесет подлинной радости. Однако оказывается, что такую очевидную вещь, как семья, позволить себе могут далеко не все.

Несмотря на более чем приличный заработок и жизнь, в которой он добился практически всего, герой, поссорившись с подружкой и не найдя понимания у приятелей, оказывается перед Рождеством в той компании, хуже которой и не придумаешь. В компании полного одиночества. Тогда он отправляется в место, где когда-то провел свое детство. Правда, в этом доме уже давно живут совсем другие люди, у которых и без него проблем хватает. Свалившийся как снег на голову, герой просит их побыть несколько дней его семьей. Глава семейства в ответ на такое предложение выставляет наглеца за дверь, и тогда Аффлек произносит заветную фразу, которая в одночасье заставляет квартирантов пересмотреть свое к нему отношение: "250.000 долларов!" Вот уж действительно — исконно американский подход к решению проблемы. Стороны заключают контракт, и тогда начинается самое интересное...

Несмотря на не слишком хорошие сборы на родине "МакДоналдсов", фильм все же заслуживает внимания. Конечно, хватает здесь и авторской отсебятины, и глуповатых шуток, но, несмотря на все перечисленные недостатки, смотрится фильм довольно бодренько. А в некоторых эпизодах — и вовсе отлично. Главную актерскую скрипку играет, как это ни странно, не Бен Аффлек (его игра довольно заурядна), а неотразимый Джеймс Гандольфини. Наблюдая его необъятную фигуру и вечно недовольное бородатое лицо, невольно сравниваешь теперешний образ с главой семейства в "Клане Сопрано". Наблюдать за тем, как этот здоровяк, стиснув зубы, выполняет дурацкие указания Аффлека, без смеха невозможно. Вся остальная семейка также не в восторге от задумок новоиспеченного члена семьи, и вот они уже все вместе, скрестив под столом пальцы и повторяя про себя цифры заветной суммы, строят из себя образцово-показательную американскую семью.

Вывод: Очень даже неплохая комедия на Рождественскую тематику. Несмотря на то, что фильм получился довольно неровным, в нем нашлось место и по-настоящему смешным эпизодам и даже легкому налету морали, пропагандирующей незыблемость семейных ценностей. В целом — вполне подходящий вариант проведения семейного досуга перед экраном телевизора в постновогодний период.

Highcoaster



Каратель

Название в оригинале: *The Punisher*
Жанр: *боевик*
Режиссер: *Джонатан Хенслей*
В ролях: *Томас Джейн, Джон Траволта, Рой Шнайдер, Уилл Пэттон, Лаура Хэрринг*
Копия: *DVD*
Озвучка: *русский/английский*
Продолжительность: *123 мин.*

Каратель (Палач) — один из немногих Marvel'овских персонажей, который всегда вызывал ряд споров в американском обществе. Пару раз создателей сценария приглашали в различные ток-шоу, где шла речь о "суде Линча" и праве граждан самим вершить правосудие. Действительно, желание кого-то наказать за причиненные страдания — это черта в жанре комикса скорее присуща отрицательным персонажам. Впрочем, решать читателю и зрителю. И не удивляйтесь в магазине по продажам DVD-фильмов — существует два разных "Карателя". И если первый оглушает вас жестокостью и мрачными тонами режиссуры начала 90-х, то вторая версия демонстрирует драйв и яркость комикс-movie начала 21-го века. Неудивительно, что российские предприниматели выбрали в качестве прокатного названия фильма буквальное "каратель", а не стилистически логичное "палач", как для первого фильма.

Возмездие, месть, вендетта — не более чем красивые слова. Объяснить разницу читателю поможет словарь, а Фрэнк Кастл (Томас Джейн) пользуется всего одним словом — "кара", синонимы к которому перестал подбирать после гибели своей большой семьи. Наказание ждет весь клан Говарда Сэйнта (Джон Траволта), а главе клана предстоит самому вынести ошибочный приговор и своими руками уничтожить лучшего друга и любимую жену.

Режиссер и сценарист, очевидно, хотели увидеть жесткий боевик, но в результате получили фильм, местами лишенный смысла в угоду крушащим дракам и ненужным взрывам. Отдельные враги карателя (палача) — это просто боссы уровней, которых главный герой валит с превеликим трудом через несколько минут действия. Здесь вам продемонстрируют и огромного (других не растим) русского, и "злой" вариант десперадо с неизменной гитарой. Фильм разбавили умилительными сценами с участием соседей карателя (палача) по этажу, их "маленькими" проблемами "маленьких" людей и безвозмездной и мужественной поддержкой супергероя.

Каскад знаменитых актеров в этом фильме незаслуженно возглавляет уже названный Джон Траволта, который в отдельных сценах занимается откровенным позерством. Остальная актерская братия исполняет свои роли гораздо убедительней, что и спасает фильм от ярлыка "только для фанатов".

Kreivuez



ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Нильс и украденный смех

Жанр: *детские приключения*
Издатель: *МедиаХауз*
Количество дисков: *1*
Рекомендуемый возраст: *5-10 лет*
Системные требования: *Win 98/2000/XP, Pentium II 400, 64 Мб оперативной памяти, 32 Мб видеокарта, звуковая карта, мышь*

Если вы любите сказки, то наверняка помните чудесные приключения Нильса из сказки Сельмы Лагерлеф "Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями". Но детская писательница не успела рассказать нам про все путешествия этого мальчугана. Разработчики из компании Idol FX вместе с издателями из МедиаХауз попытались восполнить этот пробел и приоткрыли для нас завесу тайны над неизвестными ранее подробностями путешествий Нильса.

В отличие от многих последних игр для детей, не отягощенных сюжетом, рассказанная здесь история представляет самостоятельный интерес. Не скажу, что знание ее необходимо для прохождения игры, но то, что хороший сюжет значительно повышает интерес к игровым событиям — факт несомненный. Поэтому вначале несколько слов о сюжете.

Злой Маг Бугибу наложил проклятие на мирный городок Брумфрост, расположенный на астероиде Лупхолл. Местные жители и гости, прибывающие в Космическую Гавань, стали мрачными и грубыми. Они стали превращаться в нибблингов — странных созданий, из-за которых в городе начались неприятности. Единственным спасителем Лупхолла является молодой ученик Архимага Джиба-Дж'Оги Нильс. Вы должны помочь Нильсу снять проклятие с



города и освободить всех жителей с помощью магии смеха и преодолеть "Проклятие Нибблингов".

Цель игры — спасти всех жителей и гостей города от проклятия Злого Мага. Одновременно с этим всех гостей городка надо встретить в Космической Гавани и выполнить их задания. В избавлении городка от проклятия вам поможет Охотник за Призраками Джордж.

Игру можно проходить на разных уровнях сложности. От уровня зависит и количество гостей и жителей, которых надо освободить от проклятия. На самом легком их 20, на самом сложном — до 30. И не торопитесь сразу устанавливать максимальный уровень сложности — разочарование может наступить очень быстро. Игра далеко не так проста, как может показаться в самом начале.

Управлять героем довольно просто. Достаточно кликнуть мышкой в определенном месте и удерживать курсор — и Нильс отправится туда. Для ускорения скорости можно использовать Shift — Нильс будет бегать. В местах, где можно выполнить какие-либо действия, курсор поменяет форму и примет вид руки. Задания жителей надо выполнять очень быстро — до того, как они превратятся в нибблингов. Большинству из них для поднятия настроения достаточно найти и отдать потерянную вещь, которую можно переносить в рюкзаке. Очень часто над головой персонажа, нуждающегося в помощи, горит цветная звездочка. Это значит, что этого участника событий нужно проводить в здание с соответствующим знаком. Одновременно вести за собой можно только одного персонажа. Степень раздражения отражают квадратные смайлики. Со временем они меняют цвет от желтого (добродушного) до красного (показывающего крайнюю степень раздражения). Чтобы не провалить миссию, помогать рекомендуется вначале самым раздраженным персонажам. Но если вам не повезло, и персонаж превратился в нибблинга, остается использовать магию смеха, уровень которой отражает зеленый трилистник в правом углу экрана. Для пополнения ее запасов используйте Счастливый клевер. Иногда над головой персонажа всплывает шар с подсказкой, отражающей предметы, необходимые для выполнения задания. Правая кнопка мыши открывает рюкзак, в который можно помещать найденные предметы. В левой верхней части игрового экрана отображается количество жителей и гостей, спасенных от проклятия, а в правой верхней части — количество нибблингов. Когда это количество превысит максимально возможное для выбранного уровня сложности, власть над городком захватит Злой Маг, а вы проиграете. В начале игры задания очень просты. Но с развитием сюжета они становятся все более и более сложными. Используйте сохранения, которые доступны из открытого рюкзака.

Нильс, жители и гости полностью трехмерны, фоны и локации тщательно прорисованы. Единственное неудобство связано с камерой: она жестко привязана к сюжету, и ее положение изменить нельзя. Не удастся также приблизить или отдалить точку обзора. Это приводит к неоправданным сложностям в управлении героем.

И Нильс, и остальные персонажи очень тщательно и хорошо озвучены. Если Нильс поднимает какой-либо предмет, то тут же получает голосовую справку. Эти комментарии здорово помогают при выборе необходимых действий — ведь место в рюкзаке не бесконечно и имеет тенденцию кончаться в самый неподходящий момент. Музыкальное сопровождение хорошо отражает динамизм игры и нареканий не вызывает.

5 6 7 8 **9** 10

Общий итог — одна из лучших игр, увиденных мной за последнее время. Включает элементы умного планирования действий, имеет достаточную сложность и очень приличный искусственный интеллект персонажей. Добавьте к этому прекрасное графическое оформление, отличный звуковой ряд и интересный сюжет — и вы получите Нильса. Если бы конкурс на Лучшую игру года проводился среди детских игр, то "Нильс и украденный смех" был бы одним из фаворитов.

Prof, diagnostic@mshp.minsk.by

The Polar Express

Рождественская сказка

Жанр: *аркада*
Разработчик: *Blue Tongue*
Издатель: *THQ*
Дата релиза: *5.11.2004*
Количество дисков в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *Shrek 2, Harry Potter 3*
Минимальные системные требования: *PIII 400 ГГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель (не ниже GeForce 2/ATI Radeon 8500) с 32 Мб памяти*
Рекомендуемые системные требования: *PIII 800 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти*

Рождество давно превратилось из красивого и долгожданного праздника в удачный сезон для продавцов. Но есть ряд вещей, которые хотя бы напоминают нам о прекрасной сказке, которую ждут взрослые и дети.

Для большинства любителей Рождества на Западе сказкой стала история из 19 века о жадном и одиноком старике Скрудже. Человек, которому под Рождество открылось его прошлое, настоящее и будущее, по классическому сюжету меняется к лучшему. Впрочем, это изменение не мешает быть Скруджу главным злодеем в каждой второй постановке рождественской сказки. Именно такой сюжет постоянно обыгрывается под Рождество в самых невероятных вариантах. Одним из самых интересных обещает стать новое прочтение старой сказки — мультфильм и игра "Полярный экспресс".

Однажды ночью, всего за 5 минут до Рождества, рядом с вашим домом остановится полярный экспресс. И может произойти так, что именно вам или вашему ребенку таинственный кондуктор протянет долгожданный золотой билет на поезд, который идет прямо к дому Санта-Клауса. Есть только одно условие, чтобы доехать: не потерять золотой билет. Уже догадались? Да, именно поисками потерянных билетов будет заниматься игрок. Впрочем, билеты не только теряют, но и крадут. Злобный Скрудж, который ненавидит Рождество, будет всячески мешать маленьким пассажирам, а выручать несчастных детей придется главному герою.

Скучать же во время поездки не получится (любители мини-игр здесь приятно порадуются большому количеству развлечений): футбольный поединок с бракованными игрушками Скруджа, теннисный матч за право пройти в соседнее купе, а также перестрелка пирожными в вагоне-ресторане. Как насчет того, чтобы прогуляться по крыше вагона, дабы спасти очередного "зайца", которого хочет высадить суровый кондуктор? А покататься на лыжах с обледеневшей вершины, да еще вдвоем на одной паре лыж? Хотите отремонтировать поезд — вперед, механикам наверняка понадобится ваша помощь. Кондуктор требует увеличить скорость, чтобы успеть точно по расписанию? Навались, подбрасывай уголь вместе со всеми под ритмичную музыку. И это только малая часть всех мини-игр и приключений, в которые придется окунуться игрокам во время прочтения-прохождения 6 глав одной большой книги-сказки. Кстати, не забудьте собирать по укромным уголкам запчасти от своего персонального набора подарков, а также посетить опцию бонуса после прохождения игры —



там притаился еще один рождественский сюрприз.

События мультфильма плавно вписаны в игровой процесс, а графический движок порадует отсутствием багов и угловатостей предметов и персонажей. Ведь ничто так не отпугивает младшее поколение от компьютера, как уродливое изображение на мониторе. Видеовставки из одноименного мультфильма заставят пожалеть о еще не посмотренной или не приобретенной в коллекцию рождественской сказке.

Классические рождественские мелодии и их новейшие обработки будут незаметно и абсолютно ненавязчиво создавать фон зимнего праздника. Шум ветра и стук колес будет успокаивать расшатанные в многочисленных перестрелках и баталиях нервы взрослых и радовать неискушенных маленьких игроков. Монологи и диалоги, озвученные, как и в оригинальном мультфильме, Томом Хэнксом со товарищи, послужат прекрасным дополнением к общему впечатлению от игры.

5 6 7 **8** 9 10

У вас еще нет подарка на Рождество для вашего младшего брата или сестренки? Быстрее покупайте The Polar Express (естественно, в паре игра + мультфильм) — лучшего тематического подарка в виртуальных мирах под Рождество не предвидится.

Kreivuez

Диск предоставлен сетью магазинов "Лучшие игры для компьютера" на рынке "Динамо" (они же "Золотой диск" под бегунами)

- "Руссобит-М" и Game Factory interactive предлагают всем родителям к праздникам приобрести любую из трех выпущенных игр для детей. Это "Самолетик Джей: Веселый полет", "Математика на Диком Западе" и "Рыбка Фредди и тайна океана". Первые две игры помогут ребенку обучиться математике, а последняя является увлекательным приключением в глубинах мирового океана.
- Уже прошла российская премьера анимационного фильма "Суперсемейка" (с бюджетом в 100 миллионов долларов). Как водится, сразу за ней следуют и компьютерные игры "по мотивам". Их две штуки (обе от "Нового Диска") — "Суперсемейка" и "Суперсемейка: Забавные приключения". И там и там в качестве главных персонажей выступает семья супергероев. Они будут бороться с проявлениями зла в мире, используя для этого свои необычайные способности. Первая игра — для детей старшего возраста (15 лет), и в ней присутствует сюжет, ряд видов оружия и масса врагов, предназначенных к нейтрализации. А вторая — для младшего возраста (до девяти лет) — является сборником аркад и головоломок. Что еще интересно — озвучиваются игры той же группой актеров, что и мультипликационный фильм.
- Девочкам будет интересно ознакомиться с проектом "Барби. Спортивная гимнастика" (от 1С). Кукла Барби со своими подругами Кристи и Терезой желают завоевать кубок мира по спортивной гимнастике. Посильную помощь в этом им окажет тренер Кира. Игра по столь популярному кукольному бренду вряд ли останется незамеченной.
- Если ребенок хочет научиться музыке, ему пригодится игра "Волшебная флейта", выпущенная издательством "МедиаХауз". Пять мини-игр, расположенных на диске проекта, помогут ребенку научиться отличать музыкальные инструменты на слух. Кроме того на диске расположена музыкальная энциклопедия, включающая огромное количество информации о Моцарте и его творчестве. Да и музыка великого композитора, звучащая из динамиков, явно поспособствует удовлетворению тяги к прекрасному.
- Младшее поколение сейчас учат всему — и вести детективное расследование в том числе. В этом месяце вышла одна из детских игр детективного жанра "Пинги в розыске" (от "МедиаХауз"). Пинги, забавный пингвин, живущий в городке Лолополисе, внезапно пропал. Ребенку предстоит опрашивать свидетелей, отыскивать улики, разгадывать загадки. Для достижения успеха дети побывают под водой, очутятся в космическом пространстве и даже перенесутся назад во времени, в тот период, когда миром правили динозавры. Все это приправлено загадками из области механики, астрономии и биологии. Игра может неплохо помочь в развитии логического мышления у ребенка.
- Если же чадо одолевает тяга к приключениям, предложите ему "Кладоискателей". В поисках сокровищ в этой игре надо рыть туннели, изучать места нахождения золота, спасаться от зубастых монстров. Всего в сборнике "Кладоискатели" пять аркадных и логических игр, большая часть из которых напомнит старшему поколению геймеров популярного в былые годы Digger'а. Игры станут неплохим развлечением для ребенка, "замученного" школьными проблемами.
- Из наиболее интересных "детских" анонсов — игра "Остров сокровищ". Приключения вместе с героями любимого мультфильма просто не смогут не заинтересовать ребенка. Джим Хокинс и его друзья попадают на Остров Сокровищ, где им предстоит нелегкая борьба с пиратами. Игра будет выполнена в графическом стиле мультфильма, и все герои в ней легко узнаваемы. "Остров сокровищ" будет интересен не только детям старшего школьного возраста, но и их родителям, которые еще помнят счастливые времена собственного детства и великолепный советский мультик по произведению Стивенсона.

Morgul Angmarsky

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Argentum: This is War

Жанр: *PTC*
Разработчик: *IONSIDE*
(http://www.ionside.com/)





Думаю, никто не станет спорить, если я скажу, что PTC на КПК — один из самых любимых жанров. И любят стратегии по двум простым причинам: простое управление и невысокие требования к внутренностям вашего карманного любимца. Наш третий сегодняшний гость, игра Argentum от IONSIDE — классическая стратегия в реальном времени с невысокими системными требованиями и удобным управлением.

В игре противостоят друг другу две группировки: GEA (земляне) и NI`RIKEI (инопланетяне). Не поделили они между собой запасы ценного ресурса — Argentum (на серебро он совершенно не похож), имя которого вынесено в название игры.

Первое, что обращает на себя внимание, — графика. Игры не КПК в редких случаях можно назвать красивыми. Argentum — как раз из их числа. Неплохо прорисованы карты, юниты, здания. Складывается даже впечатление, что все модели юнитов и зданий создавались с использованием 3DSMax, но на самом деле это не так. Тем не менее, художники и дизайнеры из IONSIDE отлично справились со своей работой. Даже тени не поленились нарисовать!

Что до геймплейной части, то здесь все привычно, ничего особенного найти нельзя при всем желании. Собираем ресурсы (вернее, ресурс — он один), строим базу, клепаем юнитов — и в бой! Надо заметить, что Argentum заметно выделяется на фоне проектов-конкурентов продвинутым AI. Конечно, речь не идет о минимальном уровне сложности. Ваш виртуальный оппонент не раз заставит вас начинать миссию сначала. Впрочем, механизм Save/Load никто не отменял.

Управление, как я уже сказал, стандартно для стратегий на КПК. Единственное, что раздражало — необходимость дважды касаться экрана стилусом при отдаче приказа юниту. Однако эта проблема быстро решилась с помощью меню опций.

Пожалуй, главным недостатком Argentum'a является отсутствие сетевого режима. Возможности поиграть с друзьями по Bluetooth у вас нет, а значит можно предположить, что после прохождения сюжетной кампании и немногочисленных Custom Maps вы эту игру забросите. Пройти ее повторно, несмотря на довольно высокую сложность, вам вряд ли захочется.

5 6 **7** 8 9 10

Неплохая PTC, достойная как минимум однократного прохождения. Остальное — на ваше усмотрение.

Roll

КПК HP iPAQ и игры для обзора предоставлены салоном "МегаПлюс"

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Победитель чемпионата по DOOM3 унес компьютер домой

Прошедшая 9-12 декабря выставка "TIBO DIGI Home 2004" порадовала всех присутствующих любителей компьютерных ристалищ III Чемпионатом Беларуси по компьютерному спорту — AMD64 БФКС 2004. В крохотном павильоне, в котором лучшие игроки Беларуси пытались найти ответ на сокровенный вопрос: "Кто на свете всех умнее, всех упорней и быстрее", — проходили соревнования по множеству ставших уже классическими номинаций. Но... был и приятный сюрприз в виде соревнований по DOOM3.



На фото: финалисты чемпионата по DOOM3: Юрий Микульчик (слева) и Александр Тихонович (справа).

Это соревнование во многом спорное (не оттočена еще до зеркального блеска мультиплеерная составляющая этой замечательной игры), но, безусловно, зрелищное.

В финале нос к носу столкнулись Александр Тихонович и Юрий Микульчик, которые на трех турнирных аренах без устали расчленяли друг друга на потеху припавших к экрану огромной плазменной панели зрителей.

Да, мультиплеер DOOM3 нисколько не напоминает синглплеерное напряженное блуждание в темноте с фонариком и лихорадочную свистопляску кислотного безумия Quake 3.

Да, на выходе получилась совершенно другая игра. Динамичная, быстрая, адреналиновая... Финал был завораживающим, но все имеет обыкновение заканчиваться, в том числе и такие увлекательные события, явив публике победителя — Юрия Микульчика.

Сергей Мелехов, региональный менеджер AMD по внедрению продукции в России и СНГ, торжественно поздравил финалистов и презентовал Александру Тихоновичу, занявшему второе место в этой престижной номинации, процессор AMD Athlon 64 3200.

Финалисту же повезло "чуть" больше. Компания AMD совместно с компанией SV trading подарила победителю ни много ни мало компьютер — тот самый, на котором новоявленный думер всея Беларуси разносил оппонентов, на базе AMD Athlon 64 3200, с 512 Mb оперативной памяти на борту и видеосистемой GeForce FX5900XT 128 Mb.

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю игры CD, DVD, настольные игры

● CD (Большая коллекция дисков: фильмы, музыка, игры и софт.) Всегда новый список на www.my-films.nm.ru Предпочтительно жители городов Могилев и Орша. — 8(029)7452673, Maikl, my-films@nm.ru.

● CD (распродажа — игры, немного фильмов MPEG4, софта, прог — все оригиналы), список могу выслать на мыло. — 2330881, после19-00, Никита, nicky_m@list.ru.

● CD с PC-играми. Полные англоязычные версии. Очень много редких и антикварных экземпляров. Просьба обращаться только коллекционерам и ценителям. Есть также т/ ф "Гостья из будущего", MPEG4, 5 CD. — Юзич, yuzich17@mail.ru.

● CD The lord of the rings: The return of the king (2CD), Counter Strike: conoition zero (1CD), Neverwinter Nights: Horders of the Underdark (2CD), Disciples II гвардия тьмы (2CD), Silent hill3 (3CD), Виртуальная студия Ди-джея 2004 (1CD), Виртуальный DJ 2004 (1CD). Стоимость 1 CD — 5000р. — 435247 (г.Брест, ул.28июля, д45/1, кв.4) Александр.

● CD для PSone по 2000 руб./ шт. Могу выслать список имеющихся в наличии игр на мыло — 297-04-57, после 16. Ярослав, molot_great@tut.by.

● CD от журнала "Навигатор Игрового Мира" — отдам все за 3000 руб.

● CD от старых номеров журналов "Игромания", "ЛКИ", "Навигатор игрового мира". 2000-2004 год. Подборки дополнений к PC-играм, огромный выбор.

● CD с игрой Князь 2 — sugrobyk, sugrobyk@rambler.ru.

● CD Такие игры как: космические рейнджеры, в тылу врага, силиент шторм — которые защищены стар форсом — 5000 р, все остальное: музыка, клипы, фильмы, игры — 1500 р. Огромный выбор — (029)6020425, 8.00-21.00, Виктор.

● CD фильмы, игры, клипы, музыка, софт на CD-R/ RW — 2866691, до 22-00, Саша.

● CD Фильмы, клипы, мультфильмы, игры, музыка на CD-R с обычными коробками и цветными этикетками — 2000 руб. диск. — 2127009.

● CD фильмы, мультфильмы, приколы, фото-рисунки и прочее на ваши (700р) или мои (1500р) матрицы. Огромный выбор, новинки. Возможна запись на веник или обмен. — 2012499 Олег.

● CD, игры Half Life 2 (5000 руб), Underground 2 (3000 руб), Doom 3 (3000 руб) и другие, на заказ! — 2703295.

● CD-R (фильмы, живопись, мультфильмы, MP-3, много новых фильмов, Need for Speed Underground-2) — 24 370 32, 6 861 448. —.

● CD-R Создам подборку модов, трейнеров, патчей, дополнений, музыку, обои из известных игр на ваши и мои CD-R/ RW — 2388098, Ярослав, eramar@rambler.ru.

● DVD Half-Life 2 полная версия в оригинале только на DVD! 9000 бел.руб. — 2618604, до 23-00, Александр.

● Fifa 2003 (2CD) и пираты карибского моря(корсары 2(2cd)). По 4000 за шт.Gta:Vice City на моих болванках 3500 Срочно!Пишите на E-Mail. Срочно — 6104728, Саша, bios_setup@tut.by.

● Half-Life 2, the Sims 2(без глюков), Fifa 2005, NBA 2005, Counter Strike Sourse и многое другое(фильмы, музыка, софт, приколы). На мои или ваши диски. — 2125831, с 16 до 22, Михаил, mihach@tut.by.

● Need for Speed Underground-2 (2CD), Hale Life-2(2CD) — 6861448,2437032.

● NFSU2, HalLife 2, Sims 2, Alrxander, Rome : total of war Залишу на винчестер инсталки. цена всех инсталлок — 10 уе! Дешево.вопросы на мыло. — 4033922, 8:00-00:00, Саша, strykan@tut.by.

● Игра Half-Life 2, полностью русский перевод, русская озвучка, 4CD — 10000р — 6824768, Федор.

● Игры Half Life 2 (5000 руб), Underground 2 (3000 руб), Doom 3 (3000 руб) и другие, на заказ! — 8(029)6806287.

● Игры Max Payne, Halloween, GTA3, Blade of darkness, превосходное состояние, цена — 3000руб. — 8(029)5034783, любое, Слава, Strory1991@mail.ru.

● Игры на CD-R почтой по всей Белоруссии — 8-029-7731315, сергей, cdby@shop.best-host.ru.

● Игры, музыка, прогр. архив — 2352875.

● Игры:Half-Life, The Sims 2(без глюков), Doom 3, NFS Underground и др; а также фильмы, приколы, музыка, софт. На мои или ваши диски. — 2125831, с 16 до 22, Михаил, mihach@tut.by.

● Личная коллекция из 300 фильмов — 7784404, до 21,00.

● Надоели свои диски — давайте меняться!! Список на Diskov-net.narod.ru — 6352075, Сергей.

● Свежайшие игры и фильмы на CD с записью от Список на diskov-net.narod.ru — 6352075, Сергей.

● Сериалы: Штрафбат, Конвой PQ — 17, Спецназ 2, Диверсант, а также приколы, клипы, mp3. Есть Microsoft Windows XP SP2, и многое другое. На мои или ваши диски, веник. Прайс: cd-writer.narod.ru — 2121737, до 22-00, Андрей или Дима, cd-writer@yandex.ru.

● Энциклопедии Кирилл и Мефодий: общая, детская, анатомическая, репетитор по химии, биологии, географии, большая советская энциклопедия. — (029)7584951, Дмитрий.

продаю приставки, рули, джойстики и т.д.

● Джойстик Genius Maxfighter F-22X, новый, 20000 руб. — (029)6881056.

Руль Logitech Wingman Formula Force GP (6kn, педали, обратная связь). 68у.е. Гарантия. — 2071728.

● Руль с виброотдачей, педали коробка передач 35-40 у.е. — 581192,705, 14.00-22.0, миша.

● Руль с педалями, б.у — 20 у.е — (029)4014899.

куплю игры CD, DVD, настольные игры

● CDC Soldier of Fortune 2, руна, Strit Race русские версии, желательно в Бресте — 7989149 (с 16 до 21) Юра.

● Игру "Ва-банк" 2001 года выпуска и игру Грабеж (Heist) до 10000. — 2148130 Кирилл, после 15.00

куплю приставки, рули, джойстики и т.д.

● Sega Mega Drive до 10у.е. — 2420626.

меняю

● Игровую приставку SONY-PS 1 или 2 нерабочие на зап.части для себя — 2608473, Юрий.

разное

● Могилевчане! Начинающая команда "Nuclear-Games" нуждается в работниках: художниках, программистах. Все основывается на энтузиазме. Заинтересовавшихся просьба писать на мыло Yurik88@inbox.ru (GHOST) — 262909, любое, Юрий, Yurik88@inbox.ru.

АНЕКДОТЫ

Проект рекламного постера:

В центре офиса стоит разъяренный тощий очкарик с дымящимся дробовиком в руках. Помещение завалено телами сотрудников службы технической поддержки "Майкрософт". Надпись на плакате:

"Подлинная Windows — подлинные эмоции".

***

Вопрос службе поддержки:

— Что делать, если я довел мышку до края коврика, а курсор не дошел до края экрана?

— Поднимите мышку, переставьте коврик, опустите мышку, продолжайте движение. Во избежание дальнейших трудностей склейте скотчем 4 коврика.

***

Вчера опять играл с компом в преферанс. Здорово играет, сволочь! Уже на третий апгрейд себе зарабатывает!

***

— Почему православные и католики крестятся по-разному?

— Как обычно, кодировка не совпадает.

***

Российские программисты доказали, что Карлсон — это компьютерный глюк! Он появляется только тогда, когда у Малыша открыты окна...

***

Кинул царь по всему Интернету мессагу: "Кто рассмешит мою царевну Несмеяну, тому полцарства отдам!"... И пришлось ему отдать полцарства только для того, чтобы избавиться от спама.

***

Кто два компьютера в одном отсеке на ночь оставил? Я сегодня прихожу утром, а там куча маленьких калькуляторов. Пищат все, материнскую плату просят!

***

— Да выкинь ты свой телефон!

— Да выкидывал уже три раза!

— И что?

— Да он обратно на виброзвонке приползает, гад!

***

Пришли SMS на номер 1234 и скачай популярные мелодии для автосигнализаций!

***

Сидели трое рыбаков в лодке с удочками. Занималась заря.

— Какая красота... — выдохнул первый.

— Да, здорово... — поддакнул второй.

А третий подумал чуть-чуть и выкинул обоих из лодки.

За офф-топик и флуд...

H.L.D.S.

LG Life's Good

Токио, Япония, 5 Октября 2000 — Hitachi Ltd. и LG Electronics Inc. сегодня объявили о достижении соглашения, согласно которому две компании создадут совместное предприятие для разработки и продажи оптических приводов, таких как CD и DVD приводы.

Вот так мировая общественность узнала о создании новой компании, которой в скором времени суждено было стать лидером в области оптических средств хранения данных.

Этот пресс-релиз был выпущен после встречи в Токио Нам-Кьюн Ву, вице-президента LGE Digital Media, дочерней компании южнокорейской LG Electronics, и Фуджимори Йошинори, исполнительного директора подразделения Digital Media Group японской корпорации Hitachi. Подписанный меморандум о намерениях стал первым шагом на пути создания нового совместного предприятия Hitachi-LG Data Storage Inc (HLDS), первого в своем роде альянса между корпорациями Японии и Южной Кореи.

На тот момент обе компании занимали сильные позиции на рынке оптических накопителей. LG Electronics была мировым лидером по поставкам приводов CD-ROM, имея более 15% всего рынка, и входила в число лидеров по приводам CD-RW с 10% рынка. Компания Hitachi специализировалась на разработке и поставке приводов DVD-ROM и DVD-RAM. Зачем же тогда потребовалось создавать совместное предприятие, если дела обеих компаний шли хорошо?

В официальном пресс-релизе дан следующий ответ. Рынок оптических накопителей начал развиваться столь стремительно, что поодиночке компаниям стало сложно реагировать на изменения с должной оперативностью. Соединяя известность марки Hitachi с обширным охватом мирового рынка LG, обе компании усиливают свои позиции. К мощной производственной базе и умелому маркетингу LG добавляется опыт высококлассные разработчики и пакет новых технологий Hitachi, и в результате у обеих компаний появляется возможность возглавить мировой рынок в нише не только текущих, но и будущих оптических систем хранения данных.

Попробуем пояснить, что же на самом деле произошло четыре года назад. У LG есть производственные мощности и хорошо проработанные каналы поставок, но компании не хватает собственных ресурсов по разработке новых технологий. У Hitachi есть сильная команда разработчиков и хорошо известный бренд, но нет возможности производить приводы в требуемых количествах. Объединившись, обе компании взаимодополнили друг друга.

Новая компания HLDS образовалась в результате практически равных инвестиций с обеих сторон: 51% вложила Hitachi, 49% — LG. Новое предприятие вступило в строй 1 января 2001 года и включало в себя два подразделения — одно в Японии, второе в Южной Корее, с общим штатом 350 человек. Производственные, научно-исследовательские, маркетинговые мощности обеих компаний были объединены, и уже через год, в ноябре 2001, был достигнут первый значимый результат. Первым в мире мультиформатным DVD-приводом, поддерживающим запись дисков DVD-RW и DVD-RAM, стал LG GMA-4120B. При этом привод поставлялся на рынок по более низкой цене, чем оптические DVD-приводы других производителей, даже не поддерживающие DVD-RAM. Неудивительно, что уже на тот момент совместное предприятие имело более 17% рынка оптических накопителей, то есть занимало первое место на рынке.

На протяжении вот уже 6 лет, с 1998 года и по настоящее время, LG Electronics прочно удерживает первое место на рынке, обеспечивая не менее 20% от общего объема поставок оптических накопителей. Компания существенно опережает своих ближайших конкурентов. Гибкая организация производства и интенсивные научно-исследовательские разработки позволяют LG оставаться на один шаг впереди других производителей. В отличие от других производителей оптики, LG Electronics использует элементную базу собственного производства — оптические системы, DSP-процессоры, контроллеры и т.д.

Сегодня компания поставляет все виды оптических приводов для ПК и ноутбуков — от CD-ROM до DVD-рекордеров, поставляя свою продукцию в 90 стран мира. Приводы LG используют ведущие мировые производители компьютеров, включая Apple, HP, IBM и Dell.

Вниманию читателей!

Открыта подписка на I полугодие 2005 года.

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 15 числа текущего месяца в любом почтовом отделении.

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА на газету журнал

Цены на I полугодие 2005 года

	1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»			
инд. 63208	2620 р.	7860 р.	15720 р.
вед. 63215	3694 р.	11082 р.	22164 р.
«Виртуальные радости»			
инд. 63160	770 р.	2310 р.	4620 р.
вед. 63161	1178 р.	3534 р.	7068 р.
журнал «Сетевые решения»			
инд. 75090	890 р.	2670 р.	5340 р.
вед. 750902	1659 р.	4977 р.	9954 р.

ИНТЕРВЬЮ

Дозорные, к мониторам!

Интервью с Nival о "Ночном Дозоре"

Во второй половине 2004-го года на постсоветских просторах произошло массовое помешательство: большая страна буквально ушла в Сумрак! "Ночной Дозор" смел всех конкурентов с отечественных киноэкранов (сборы на территории СНГ — 16 млн долларов) и номинировался на "Оскар", издатели озолотились на переизданиях блестящей трилогии Лукьяненко, а соответствующая мелодия группы "Уматурман" почти выжила с мобильников "навязшую на ушах" бумеровскую пищалку.

Впрочем, любители игр тоже внакладе не остались: уже готова бумажная карточная игра, запущены SMS-забавы, а также запланированы несколько серьезных игровых проектов во вселенной "Дозоров", среди которых, конечно, особняком стоит новая тактическая ролевая RPG на актуальную тему от Nival. Несмотря на то, что до выхода PC-версии "Ночного Дозора" времени осталось еще порядочно, многим игрокам уже сейчас не терпится узнать, какой же станет игра по первой серьезной отечественной "лицензии". Об этом мне удалось побеседовать с Максимом Вахрушевым, руководителем грядущего проекта.



Nickky ("ВР"): Здравствуйте, Максим! Уверен, вы трилогию читали и фильм, конечно же, смотрели. Поэтому без долгих предисловий главный вопрос в лоб: а как же игра? Она будет ближе к фильму или к книге? И чем обусловлен такой выбор?

Максим Вахрушев (Nival): По атмосфере игра ближе к книге. Однако ее сюжет будет представлять собой самостоятельную захватывающую историю, которая переплетается и часто идет параллельно с событиями грядущей второй части фильма. Благодаря такому построению сюжета вы сможете не только принять активное участие в знакомых событиях, но и увидеть их с новой, неожиданной стороны. В целом, я уверен, игра приятно удивит поклонников мира Ночного Дозора. В ней они почувствуют себя как дома. Так, например, на протяжении всей игры вы сможете встретить знакомых героев и персонажей Ночного Дозора и даже участвовать с ними в совместных операциях. Все места, в которых будет происходить действие игры — это легко узнаваемые дворики, подъезды и переулки, а также такие достопримечательности Москвы, как ВДНХ, МКАД, проспекты, площади, станции метро.

"ВР": Каковы основные "ударные моменты" новой игры? Чем она будет выгодно отличаться от себе подобных?

Nival: Зрелищные магические поединки в Сумраке, увлекательный сюжет, возможность с головой окунуться в мир столь реальной, но Иной Москвы, попробовать себя в качестве боевого мага, перевертыша или чародея Ночного Дозора, встретить и плечом к плечу сражаться с полюбившимися персонажами трилогии и фильма, такими как Гесер, Ольга, Антон, Тигренок, Алиса. Не исключено, кстати, что сюжет игры будет сопровождаться и дополняться видеофрагментами из фильма. Сильными сторонами игры также станут развитая ролевая система и разрушаемое окружение.

"ВР": Ну, про действительно разрушаемое окружение благодаря "Операции: Silent Storm" знает уже весь мир, а что конкретно вы вкладываете в понятие "развитая ролевая система"? Это будет ближе к GURPS, S.P.E.C.I.A.L. или воспользуетесь какими-то собственными наработками — из "Проклятых Земель", например?

Nival: Это полностью новая ролевая система, разработанная совместно с Сергеем Лукьяненко. Ее магическая система включает несколько десятков заклинаний и магических умений, часть из которых доступна всем классам персонажей, а часть требует соответствующей специализации, уровня и иногда определенных навыков. Ваш уровень растет от наименьшего седьмого до максимального второго уровня, в полном соответствии с системой уровней, описанной в книге. Каждый большой уровень (седьмой, шестой, пятый и т.д.) разделен на несколько подуровней. На каждом подуровне вы получаете очки умений, с помощью которых можно выучить новые заклинания или умения. Поначалу ваш выбор заклинаний невелик, но с ростом опыта вам открывается все более мощная и опасная магия. Частое использование заклинаний повышает их эффективность, убойную силу, длительность воздействия и т.д. Это позволяет гибко варьировать и раскачивать свой набор заклинаний, адаптировать его к вашему стилю игры и ситуации.

"ВР": Известно, что НД будет выполнен на усовершенствованной технологической базе вашего последнего блокбастера "Операция Silent Storm: Часовые". В чем именно проявятся усовершенствования?

Nival: Да, поскольку игра представляет собой тактическую ролевую игру, ей превосходно подходит движок Silent Storm, который на сегодняшний день признан лучшим для этого класса игр. Усовершенствования проявятся в уменьшении времени, необходимого для хода противника, создании красочных эффектов Сумрака и магических заклинаний. Также появится физика для животных и новых существ (перевертыши, оборотни).

"ВР": Почему главный герой — светлый? Как быть многочисленным приверженцам "Дневного дозора"? Может, предусмотрена смена alignment'а главгероя по ходу игры?

Nival: Приверженцев Завулона, Дарта Вейдера и Темной стороны Силы могу успокоить: "Ночной Дозор" будет про Ночной Дозор;). Играть будем Светлыми, которые, кстати, в бою тоже вполне себе брутальные ребята. Alignment или, скажем, характер героя по ходу игры меняться не будет, а вот кое-какие другие изменения с ним могут произойти, но я пока не буду раскрывать всех тонкостей сюжета.

"ВР": О'кей, заинтриговали... Но хотя бы насколько велика будет игра, можете сообщить?

Nival: Мы планируем дать игроку не менее 30 часов непрерывного геймплея, что является наиболее сбалансированным показателем для ролевых игр.

"ВР": Вопрос, похожий на первый, но в несколько ином ракурсе: "Ночной Дозор" будет ориентирован скорее на массы (как фильм) или на ценителей (как книга)? Я уверен, что вы постараетесь быть интересными и тем и другим, но все же, не кривя душой, в чью сторону будет перевес?

Nival: Я смотрю на этот вопрос по-другому. Мы всегда хорошо представляем себе людей, для которых создаем наши игры. В случае с "Ночным Дозором" мы создаем качественную, хорошо проработанную игру, в которую с удовольствием будут играть как поклонники Ночного Дозора, так и опытные игроки, и даже те, кто никогда не слышал о Дозорах, но любит ролевые и фэнтезийные игры. Несмотря на глубокий геймплей, игра будет проста и интуитивно понятна, через полчаса вы уже будете чувствовать себя заправским магом (чародеем, перевертышем) Дозора, осваивающим все новые и новые вершины колдовского мастерства.

"ВР": К слову, о "глубине геймплея": будет ли сюжет линейным и сколько планируется вариантов концовки? Именно на это, по большей части, обращают внимание любители ролевых игр.

Nival: Построение сюжета будет скорее древовидным с несколькими ответвлениями. От ваших действий будет во многом зависеть тактическая ситуация в последующих операциях. Так, если вы, например, отобрали у Темного какой-нибудь артефакт, то вам может открыться дополнительная миссия или, скажем, вы сможете обменять его у одного из Темных на важную информацию. В целом, в "Ночном Дозоре" мы отошли от понятия миссий: игрок переходит из одной операции в другую без необходимости возвращаться в штаб или на базу. Что касается концовки, то в соответствии с пожеланием Сергея Лукьяненко концовка будет одна, а вот прийти к ней можно разными путями.

"ВР": Насколько активно Сергей Лукьяненко принимает участие в работе над игрой?

Nival: Мы постоянно согласуем с Сергеем и Тимуром Бекмамбетовым наши сценарии и сюжеты, чтобы выдерживать атмосферу книги и фильма. На этой неделе, к слову сказать, Сергей приедет к нам, чтобы лично посмотреть на версию, поиграть и оценить наши успехи.

"ВР": А вы наградите его званием почетного бета-тестера? Кстати, планируется ли открытое тестирование?

Nival: Званием почетного бета-тестера, пожалуй, награждать не будем, но наиграться вволю дадим. Что касается тестирования, то оно, скорее всего, будет закрытым.

"ВР": Кстати, раз уж зашла речь об участии Лукьяненко и Бекмамбетова: будут ли актеры, появлявшиеся в фильме, озвучивать соответствующих персонажей?

Nival: Вполне возможно. Актеры, снимавшиеся в фильме "Ночной Дозор" — люди весьма популярные, а потому занятые, а наши сроки довольно сжаты, но мы, тем не менее, намерены привлечь их для озвучивания персонажей игры. Однако даже если их привлечь не получится, игру в любом случае будут озвучивать профессиональные актеры.

"ВР": Можно щекотливый вопрос? Почему издателем стал не привычный уже ваш партнер 1С, а именно "Новый диск"?

Nival: "Новый диск" приобрел права на выпуск игры по Ночному Дозору и предложил сделать игру нам. Нам идея пришлась по вкусу, и мы сразу взялись за ее осуществление. На тот момент мы были первой российской компанией, которая взялась за разработку крупной игры по кинолицензии. Для нас это хороший опыт, возможность выйти и зарекомендовать себя на новом секторе рынка. Что касается фирмы 1С — это наш давний и надежный партнер, с которым нас многое объединяет. Однако мы не ограничиваем себя, ищем и находим новых партнеров, которые помогают расширить наши возможности, как в случае с "Новым Диском". Я считаю, что игрокам от этого только лучше.

"ВР": Есть ли смысл ждать Дневного и Вечернего Дозоров на PC?

Nival: Популярность Дозоров растет, и не только у нас в стране, но и за рубежом, поэтому я совсем не исключаю вероятность выхода игр по Дневному или Сумеречному Дозорам.

"ВР": Что ж, будем ждать! Спасибо вам, Максим, за интересное интервью, удачи вашей команде и всем Nival'овцам на нелегкой игродельческой ниве!

Nival: Спасибо за интересные вопросы, удачи вам и читателям "Виртуальных Радостей"!

Николай "Nickky" Щетько
me@nickky.com

Благодарим Дмитрия Колпакова (Nival) за помощь в организации интервью



КРАТКАЯ СПРАВКА:

Тактическая ролевая игра "Ночной Дозор" была впервые анонсирована в конце сентября 2004 года. Разработкой занимается Nival Interactive, изданием — "Новый Диск". Технологическая основа — модифицированный движок игры "Операция: Silent Storm". Фабула геймплея — в шкуре светлого боевого мага главный герой будет сражаться плечом к плечу с хорошо известными героями как в знакомых, так и не воспроизводившихся ранее сценах трилогии. Планируемый срок выхода — в сентябре 2005 года, одновременно с появлением второй части фильма.

ПРИСТАВКИ

Monster Hunter

***Платформа:** PS2, Xbox*
***Жанр:** RPG/Adventure*
***Разработчик:** Capcom*
***Издатель:** Capcom*

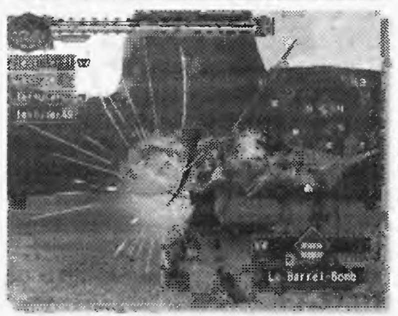
Посмотрев заставку, похожую на доисторический выпуск программы "В мире животных", переходящий в прямой эфир с места охоты на крупного огнедышащего ящера, мы попадаем в меню генерации персонажа. Сразу огорчу тех, кто, следуя заветам Dark Alliance и Brotherhood of Steel, надеется выбрать себе приглянувшийся класс и окунуться в игру. Увы, все персонажи входят в игру абсолютно одинаковыми, а генерация заключается в кастюмайзинге голоса, пола и внешнего вида персонажа. И вот, выбрав себе ярко-фиолетовую шевелюру и обзаведясь самым писклявым голосом, мы идем дальше и наблюдаем еще один заставочный ролик, который, помимо всего прочего, демонстрирует нам игровой движок. Пролетев над небольшой деревенькой и показав пару-тройку сюжетных персонажей, камера влетает в небольшую хибару, в которой лежит наш свежесгенерированный герой, пускающий из головы разноцветные пузыри, символизирующие, судя по всему, глубокий и здоровый сон. Ощутив, что за ним наблюдает недремлющее геймерское око, герой вскакивает с кровати и идет на поклон к местному старосте. Староста снабжает его деньгами на минимальную экипировку и, воодушевив на свершение трудовых подвигов, выдает первый (а позже и остальные) квест. Немного приодевшись и купив несколько "лечилок", протагонист уходит из деревни.

Следующей остановкой является небольшой охотничий лагерь, где можно бесплатно взять на время некоторые полезные в хозяйстве вещи, сохраниться, а позже сдать квестовые предметы. И вот, наконец, мы выводим нашего подопечного на большую дорогу, то есть в огромный мир. Первое ощущение напоминает таковое из первого Unreal, когда игрок выбирается из разбитого космического корабля и видит (без преувеличения) Огромные Открытые Пространства (далее, как водится, ООП). То же пьянящее ощущение свободы (увы, без равенства) есть и в Monster Hunter. Выйдя из лагеря, мы видим раскинувшиеся внизу луга, на которых пасутся... нет, вовсе не коровы или кони, а отдаленно напоминающие диплодоков травоядные динозавры — основной источник мяса (да, равенством здесь и не пахнет!), уходящую за горизонт реку, а время от времени в прозрачном небе пролетает дракон. Но, увы, несмотря на всю эту красоту и вопреки нашим надеждам, свободы здесь не будет: карта поделена на маленькие, зачастую связанные между собой одним-единственным проходом уровни, переплыть на другой берег реки нельзя, а дракон, судя по всему, проводит военно-воздушный парад, благодаря скрипту пролетая над местностью каждые 10-15 минут.

Обратите внимание на имя попавшего к нам на растерзание объекта. Заметьте, Monster Hunter переводится с языка Шерлока Холмса и Короля Артура как "охотник на монстров". Не убийца, не истребитель, а именно охотник. Впрочем, не пугайтесь, Deer Hunter'а здесь не будет. Вместо безобидных оленей нам предложат по-настоящему опасных хищников. Я говорю о хищных ящерицах, диких человекоядных кабанах, напоминающих кошек пигмеях и, конечно же, драконах. Все они бегают/ползают/летают по ООП в нетерпении поделиться с игроком мясом, шкурой и прочими ценными трофеями. Главное — осуществить эту их потаенную мечту быстрее, чем они пустят на трофеи вас.









Кстати, ружей с оптическими прицелами и лазерными целеуказателями, динамитных шашек и прочих любимых браконьерами всего мира вещиц в рассматриваемой игре нет, так что придется довольствоваться разнообразными видами холодного оружия и примитивными пороховыми пушками (назвать подобную махину ружьем язык не поворачивается).

Статус "симулятора охотника" накладывает на игру целый ряд связанных с реализмом требований. Охотник должен питаться приготовленным на костре мясом или пойманной рыбой (оба продукта добываются в ходе соответствующих мини-игр). Если долго морить персонажа голодом, то сначала он начнет медленней передвигаться, а позже и вовсе откинет ласты. Оружие тупится и требует заточки, травы и прочие ингредиенты можно комбинировать, получая необходимые приспособления. Для охоты на особо крупных монстров требуется расставить на территории их обитания ловушки и заманивать в них чудовищ. Отдельным пунктом идет все связанное с крылатыми и огнедышащими. Иногда мимо дракона надо прокрадываться (stealth action), иногда воровать из драконьего гнезда несколько яиц. Яйцо следует нести в руках, и таким образом игрок лишается возможности драться и бегать, нельзя даже класть злосчастное яйцо на землю. В результате первой удачной атаки случайно встреченного на пути монстра с трудом добытый артефакт разбивается, а возвращаться за ним в стотысячный раз ой как не хочется (чекпоинтов-то нету), и это никак не способствует получению удовольствия от игры. А уж охота на дракона вообще требует, как правило, внимания нескольких игроков.

Движок игры прекрасно поддерживает ООП, но на персонажей перед сном лучше не смотреть — модельки изобилуют углами и при ближайшем рассмотрении могут серьезно напугать. Слава богу, это касается только NPC и некоторых чудовищ. Анимация персонажей и монстров заслуживает похвалы, хотя с предсмертными мучениями зверушек разработчики чуток переборщили. Это, конечно, не Manhunt, и расчлененки тут не будет, но страдания бедного динозаврика не раз будут являться вам во сне. Ну да Greenpeace разработчикам судья. А вот тому умнику, который повесил удары на правый аналог джойстика, а камеру заставил крутить шифтами, надо дать как минимум десять лет расстрела солеными огурцами, а по максимуму заставить проходить эту игру с помощью руля и педалей. В пылу схватки очень трудно зафиксировать взгляд на нужной точке игрового пространства, и это чаще всего ведет к потере сознания и немедленной отправке обратно в лагерь.

Но основные недостатки этой в общем неплохой игры вытекают, как ни странно, из ее же главного достоинства. Monster Hunter задумывался в первую очередь как онлайновая забава. Отсюда и возможности настройки внешности, и встроенный чат. Но отсюда и пустые ООП, и отсутствие нормального сюжета, и недостаток разнообразия. Сплит-скрина нет, поэтому не добывшим модем или не имеющим быстрое соединение геймерам (а таких у нас в стране, увы, большинство), радости совместной охоты будут недоступны.

5 6 7 8 9 10

Неоднозначная игра получилась. Неплохая графика, относительная новизна игрового процесса и незабываемое, казалось бы, ощущение охоты. Но потом, как снег на голову, на вас обрушатся скука и однообразие. Поиграть в Monster Hunter, безусловно, можно, хотя бы для знакомства с местными драконами (на самом деле красавцы!). Но увы, при отсутствии сети или модема игры хватит всего на пару дней, впрочем, при наличии этих благ можете прибавить к оценке только еще один балл.

Евгений Баканович

Forgotten Realms: Demon Stone

***Платформа:** PS 2; PC*
***Жанр:** слэшер с rpg-элементами*
***Разработчик:** Stormfront Studios*
***Издатель:** Atari*

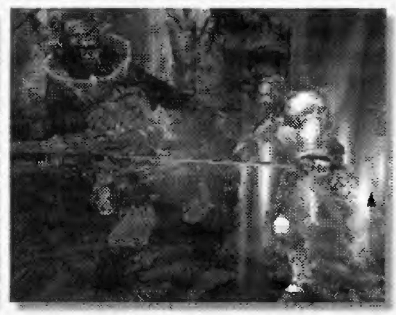
"Экспа, экспа!" — кричала партия.
"Мясо, мясо", — облизывалась экспа.
Старая шутка ролевиков

Есть ли еще на земле хоть кто-то, не читавший самое известное произведение великого Дж. Р.Р. Толкина, не смотревший фильмы по "Властелину колец" от не менее великого Питера Джексона, или, в крайнем случае, не игравшего в одноименную серию игр? Наверное, нет. Но вот с продвижением в игровые массы эпической вселенной Forgotten Realms дела обстоят не так безоблачно. И именно на тех, кто с ней еще не знаком или, наоборот, приходит в священный трепет при одном упоминании о ней, ориентирован новый продукт разработчиков из Stormfront Studios.

Рецепт сего чуда прост, хотя и не лишен доли шарма: взять мелко нарезанный и улучшенный движок The Two Towers, залить геймплеем Return Of The King, посыпать новыми фичами (главное — не переборщить, чтобы игроки не переставали чувствовать себя как дома) и подать на стол под модным Forgotten Realms соусом. Употреблять требуется небольшими порциями, сочетая с чтением соответствующей литературы.

Продукт получился вторичным, хотя и небезынтересным. В основу сюжета положено противостояние между демоническими расами Slaad и Githyanki, начавшееся в неизвестной реальности и как снег на голову свалившееся на земли Фейруна, центрального мира сеттинга Forgotten Realms. Население Фейруна от таких агрессивных и непрошеных гостей в



восторг не пришло и заключило правителей обеих рас в магический камень, собственно, и давший название игре. Следуя канонам жанра, по прошествии многих лет камень разбивается, выпуская своих пленников на свободу. Видимо, долгая отсидка ничему их не научила, так как демоны, призвав новые армии, продолжили свою битву, попутно начав мстить всем причастным к их заключению. Но тут, как обычно, откуда ни возьмись появилось три могучих, ловких и умных героя, которым и суждено будет вернуть злодеев обратно, в места не столь отдаленные. Эта привычная для всех героев задача осложняется не только необходимостью нахождения нового камня, но и тем, что оба демона должны быть заключены в него одновременно. Состав партии, способной на этот подвиг, знаком нам еще по первой Дьябле: придерживающийся принципа "сила есть, ума не надо" воин Раннек, маг Илиус, по стилю игры явно содранный с Гэндальфа из все той же Return Of The King, и убийца — дроу (нет, вовсе не охотница за древесиной, а совсем даже темная эльфийка) по имени Зай. Если первые два персонажа вполне стандартны, то на эльфийке разработчики решили отыграться. Мало того, что, войдя в специальные тени, она может на пару секунд стать невидимой и совершить мгновенное убийство любого стоящего к ней спиной противника (stealth action), так ей, единственной из партии, позволили прыгать, введя под этой приправой несколько прыжковых пазлов. Хорошо хоть, что при выполнении этих акробатических упражнений упасть в опасные для здоровья места невозможно. Еще одна новинка в том, что теперь мы не выбираем персонажа перед каждым уровнем, а имеем возможность выбирать между ними прямо во время игры. На этом и построены практически все головоломки — для их решения требуется в нужное время применить те или иные способности каждого из героев и продвинуться дальше по сюжетной линии.

Сам игровой процесс давно знаком: партия ходит по линейным уровням и разбирается с огромными толпами разнообразных монстров, время от времени отвлекаясь на решение простых головоломок, поиск секретов или сражения с боссами. Боевая составляющая со времен Return Of The King не изменилась ни на йоту (даже управление осталось практически неизменным). Крови и оторванных конечностей не ждите, т.к. рейтинг teen приходится оправдывать, поэтому поле боя будет абсолютно стерильно. Между уровнями есть возможность потратить найденное золото и полученную за убийство монстров экспу на приобретение новых возможностей или аксессуаров.

Монстры тщательно проработаны и в большинстве своем оригинальны. Разработчики не ограничились стандартными орками, гоблинами и нежитью, а добавили более интересных, в основном демонических, антигероев. Есть среди них и еще не успевшие сильно надоесть люди-змеи, и вооруженные огромными боевыми молотами демоны, и специально приглашенные ледяные тролли, убить которых можно лишь с помощью предварительно раскаленного на огне оружия. Выглядят монстры более или менее сносно, но на некоторых боссов невозможно смотреть без смеха. Так, демон вечного голода (босс) сделан хуже, чем рядовые тролли в The Two Towers, и это при улученном-то движке. Однако в этом царстве вторичности есть и интересные моменты, ожидание которых и не дает забросить игру. К ним относятся полуминутное управление огромной статуей, встроенная мини-игра "скинь противника в пропасть (реку, жерно ва или волшебный колодец)" и главная туристическая достопримечательность Forgotten Realms — Дзирт-Де-Урден собственной персоной. Появляется сия колоритная личность лишь в одной миссии (почти полная копия обороны Хельмовой Пади из The Two Towers — с той лишь разницей, что роль орков исполняют вышеупомянутые ледяные тролли).

Локации в игре довольно обширны и разнообразны. По ходу сюжета мы побываем в эльфийской деревушке (почти идентичной своей товарке из The Two Towers), заброшенной шахте-храме, непролазных джунглях и даже в гостях у доброго мага и гораздо менее доброго, но более голодного дракона. Приятным сюрпризом оказались и открывающиеся по ходу игры бонусы. К ним относятся красивые арт-ворки и короткие послания персонажей, способствующие лучшему погружению в игру.

Поймите меня правильно — игра ни в коем случае не плохая и, не выйди ранее Return Of The King и The Two Towers, стала бы, по крайней мере, игрой месяца. Но чтобы понять ее главный недостаток, достаточно посчитать, сколько раз в этой статье упоминались "властелиновские" игры.

5 6 7 8 9 10

Ждали хит, а получили всего лишь крепкий клон Властелинов. На пару вечеров ее хватит, но на большее она, увы, не способна. В итоге проект получает не "хитовую" девятку, а всего лишь 7 баллов, один из которых дан исключительно за возможность порулить товарищем Дзиртом (фанаты оценят).

Евгений Баканович

АНОНС

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Жанр: *Role-Playing Game*
Разработчик: *Bethesda Softworks (http://www.bethsoft.com)*
Издатель: *пока не назван*
Похожие игры:
The Elder Scrolls: Arena,
The Elder Scrolls 2: Daggerfall,
The Elder Scrolls 3: Morrowind
и в чем-то Gothic
Дата релиза: *"when it's done"*





Bethesda Softworks внесла огромный вклад в развитие жанра RPG. Все игры серии The Elder Scrolls (далее просто TES) становились в свое время хитами первой величины, начиная с первой части TES: Arena, вышедшей в далеком 1994 году, и заканчивая третьей TES: Morrowind, которая пользуется большой популярностью и сегодня. В том, что четвертая часть игросериала TES станет как минимум шедевром, тоже сомневаться не приходится.

Работы над TES4: Oblivion начались еще в середине 2002 года, сразу после релиза TES3: Morrowind. Несложно подсчитать, что с момента начала работ прошло уже более двух лет. Это немалый срок, однако назвать точную дату релиза разработчики затрудняются. Или не хотят. В любом случае, участи долгостроя TES4: Oblivion избежать вряд ли удастся. Как ни печально это осознавать. Впрочем, в сети уже обнародовано достаточное количество информации, чтобы составить детальное представление об игре.

Перед началом работ над игрой создатели внимательно выслушивали жалобы игроков на форумах и внимательно прислушивались к мнениям журналистов. Главным и самым заметным недостатком третьей части TES была "штампованность" антуражей. Города мало чем отличались друг от друга, а многочисленные данжены были едва ли не копиями друг друга. Постоянно преследовавшее чувство дежа вю, разумеется, мало кому нравилось. Теперь игровой мир прорабатывается гораздо более тщательно. Разработчики избрали очень грамотный с точки зрения человекочасовых затрат метод: все объекты игрового мира вроде деревьев, камешков и т.п. создаются вручную. После чего загружаются в TES Construction Set, который, в зависимости от указанных параметров, генерирует локацию. В связи с тем, что ручная работа требует немало времени и денег, игровой мир по площади станет заметно меньше Morrowind'овского. Однако продолжительность игры (имеется в виду движение по сюжетным рельсам) по сравнению со все тем же Morrowind'ом возрастет, причем многократно.

Сюжетная линия новой игры никоим образом не будет связана с событиями предыдущих частей. Сторилайн написана с нуля от начала и до конца. Как и прежде, главный герой игры — заключенный. И нам в его шкуре, как всегда, предстоит спасти фэнтези-мир игры от гибели. Это все, что роднит сюжетную линию TES4: Oblivion с предшествующими частями.

Действие TES4 разворачивается в провинции Cyrodiil, одном из самых видных городов империи Тамриэль. Император, являющийся хранителем магического артефакта Amulet Of Kings, узнает о готовящемся на себя покушении и пытается бежать из города через тайный ход, который находится в здании тюрьмы неподалеку от камеры, где отбывает срок главный герой. Посланные наемники успевают убить двух охранников и смертельно ранить императора. Главный герой, оказавшийся рядом с умирающим, получает в руки тот самый Amulet Of Kings. Предсмертная речь императора не дает понять ровным счетом ничего, и наш герой вынужден искать правду собственными силами. Как выяснится позже, смерть императора открыла проход в мир Oblivion — аналог нашего ада, откуда сразу же вырвалась стая злобных монстров, угрожающих мирному населению провинции Cyrodiil, а вместе с тем и существованию Тамриэля. Задача, поставленная перед игроком, как всегда, серьезная...

Узнать о своем прошлом главному герою не доведется. По словам продюсера проекта Тодда Ховарда (Todd Howard), "добавление прошлого персонажу может ограничить свободу выбора игрока, когда следует определить образ взаимодействия с миром". С этим утверждением, разумеется, можно поспорить, но займемся мы этим, когда будем держать в руках коробочку с игрой.

Мир Oblivion населяет около 1000 NPC. Каждый житель империи уникален. Все персонажи в игре не имеют четко заданной линии поведения. Новая система Radiant AI позволяет задавать индивидуальный распорядок дня для каждого существа. Они спят, ходят на работу, делают покупки. Изначально заданы лишь цели, способы их достижения могут быть различными. Например, крестьянин может купить буханку хлеба за честно заработанные деньги, а может и просто украсть ее у другого крестьянина. Разработчики утверждают, что разнообразие действий со стороны многочисленных NPC повергнет в шок даже бывалых геймеров. Нам, конечно, очень хочется верить этим словам, но как это все будет реализовано, представить сложно. Монстров будет всего около 40 видов.

Свобода — первое слово, с которого начинался рассказ о любой из частей серии TES. "Сравнивать Oblivion с Morrowind в этом отношении — то же самое, что сравнивать день и ночь", — заявляет все тот же г-н Ховард. Свободное перемещение по игровому миру никто не отменял. Кстати, теперь это можно будет делать на лошади. Выполнение квестов по желанию — тоже. Теперь игрок получит больше свободы в боевой системе — возможности комбинирования ударов и их блокировки станут заметно шире. Арсенал оружия также серьезно пополнится. Словом, есть опасение, что количество заваленных зачетов/экзаменов с выходом TES4: Oblivion заметно возрастет.

В ролевой системе многочисленных изменений и нововведений ожидать не стоит. Навыки по-прежнему будут развиваться тем интенсивнее, чем активнее вы будете их использовать — это визитная карточка серии TES, и с этим ничего не поделаешь. Единственное, что следует выделить — процесс генерации персонажа. Создание своего виртуального альтер эго будет происходить не в специальном разделе меню перед началом игры, а непосредственно в процессе игры — сразу после того, как ваш персонаж получит в руки артефакт императора. Какие-либо предположения сделать сложно, но, по словам журналистов издания Game Informer, уже успевших побывать в офисе Bethesda Softworks и увидеть игру в действии, сделано это действительно здорово. Что ж, поверим им на слово.

Как и любая другая фэнтези-игра, TES4: Oblivion не обойдется без магии. В игре будет представлено 6 магических школ: разрушения (destruction), восстановления (restoration), изменения (alteration), иллюзии (illusion), мистицизма (mysticism) и вызова (conjuration). Разумеется, возможность комбинирования заклинаний никто отменять не собирается.

Игровые скриншоты приводят публику в шоковое состояние. Вопрос: "А они что, в самом деле настоящие, игровые? Это не Photoshop?" задается разработчикам настолько часто, что они решили поместить ответ на него в FAQ на официальном сайте. С чего вдруг такие сомнения — непонятно. Графическую составляющую TES3: Morrowind и сегодня можно ставить в пример многим игропроектам, и не только ролевым. В таланте художников, дизайнеров и аниматоров Bethesda Softworks сомневаться не приходится — эти ребята уже дважды доказали миру, что не одной id Software быть законодателем графической моды.

Движок игры будет на полную катушку использовать возможности DirectX 9.0: Shader Model 3.0, Environment Bump Mapping, Parallax Mapping... Понятное дело, большинству из вас эти термины ничего не скажут. Чтобы изложить технологические тонкости, понадобится много времени и места. Ваш внимательный взгляд уже наверняка успел рассмотреть все детали на опубликованных скриншотах, посему к черту слова — смотрите и удивляйтесь.

Пожалуй, стоит рассказать о том, как создаются модели персонажей и некоторых игровых объектов. Модели основных персонажей создаются с использованием сразу двух мешей. Первый меш (основной) состоит из нескольких (от 2 до 7) тысяч полигонов, в то время как второй (детализированный) насчитывает несколько миллионов. Специальное встроенное приложение трассирует лучи на основе второго меша, а затем генерирует карту нормалей ("normal map"), которая накладывается на основной меш при рендеринге. В результате этого модели, состоящие из нескольких тысяч треугольников, выглядят так, как составленные из нескольких миллионов полигонов. При этом их обработка не требует сверхъестественных вычислительных мощностей. Здесь, естественно, стоит сделать оговорку — сходство между исходной высокополигональной моделью и моделью, использующей карты нормалей, не будет 100%. Карты нормалей не содержат геометрической информации, а значит, не могут дать стопроцентно идентичный объект на выходе. Полученный при помощи карт нормалей результат — это игра света и тени, и человеческий глаз вряд ли сможет увидеть различие, но оно, тем не менее, будет.

Теперь пару слов о физике. Реалистичная физическая модель — явления для мира TES новое. Вспомните Morrowind. Вы наверняка замечали, что если достать из стопки книг самую нижнюю, все остальные продолжали висеть в воздухе, как ни в чем ни бывало. В TES4: Oblivion ничего подобного не будет — за физику будет отвечать движок Havok 2.0, засветившийся во многих хитовых проектах этого года: Painkiller, Far Cry, Half-Life 2... Так что за физику в новой игре можете быть спокойны.

Многопользовательского режима в игре не будет. Разработчики считают, что, сосредоточившись на какой-либо одной части (в данном случае сингплпеерной), они достигнут лучшей ее реализации. Вполне разумно. Хотя, имея в распоряжении огромный игровой мир и продуманную ролевую систему, разработчикам следует пересмотреть свою позицию. Впрочем, есть вероятность (правда, небольшая), что сетевой режим появится в виде официального дополнения уже после релиза.

Как ни печально, но точную дату выхода TES4: Oblivion разработчики сообщать не хотят. В многочисленных интервью они либо отшучиваются: "Мы сделали игру на 450%. Сейчас нашей задачей является выбрасывание лишнего и тестирование, тестирование, тестирование..." либо отвечают в духе своих коллег из 3DRealms: "when it's done". Если все пройдет гладко, то можно предположить, что игра выйдет в свет в конце 2005 — начале 2006 года. В первую очередь игра выйдет на PC и лишь потом, спустя пару месяцев, переберется на консоли следующего поколения PS3 и Xbox 2.

Roll

ИТОГИ: «ВР» 2004

Название игры	Платформа*	Preview	Прохождение/пасх.яйца	Обзор	Cheats	Оценка
100 лет войны (ЛОК.)	PC			N8 (3) | L		9
Apache: Longbow Assault	PC			N3 (16) | G	N2 (27)	7
Aquanox 2. Откровение (ЛОК.)	PC			N3 (10) | L		6
Arc the Lad. Twilight of Spirits	PS2			N5 (9) | T		8
Arena Wars (ЛОК.)	PC			N11 (7) | M		6
Armed & Dangerous	PC				N1 (27)	
Asterix and Obelix: XXL	PC			N11 (25) | KR		7 (ДУ)
Bard's Tale, The	PC	N8 (30) | D				
Battlefield Vietnam	PC			N5 (11) | B		7
Beyond Divinity	PC			N9 (3) | M		8
Beyond Divinity: Оковы судьбы (ЛОК.)	PC			N9 (7) | M		9
Beyond Good & Evil	PC			N3 (17) | L, T		9
Blade and Sword	PC			N2 (13) | L		6
Blood	PC			N6 (25) | Q		ПП
BloodRayne 2	PC	N5 (31) | R				
BloodRayne 2	PS2/Xbox			N12 (19) | EB		9
Bloody Roar 4	PS2			N6 (19) | T		8
Breed	PC			N5 (10-11) | L		5
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	PC		N5 (19), N6 (8-9) | P	N2 (19) | P		8
Burnout 3: Takedown	Xbox/PS2			N11 (20) | EB		8
Call of Duty (ЛОК.)	PC			N4 (10) | L		8
Call of Duty: United Offensive	PC			N10 (15, 18) | LE	N12 (26)	6
Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping	PC				N9 (27)	
Castle Strike	PC			N4 (17) | D	N4 (27)	7
Castlevania: Aria of Sorrow	GBA			N2 (8) | T		8
Castlevania: Lament of Innocence	PS2			N1 (8) | T		8
CatWoman	PC			N9 (14) | KR	N9 (27)	5
Champions of Norrath: Realms of Everquest	PS2			N9 (22) | T		8
Chaos Legion	PC			N1 (29) | L		6
Codename: Panzers Phase One	PC			N11 (18-19) | LE	N12 (26)	7
Codename: Panzers Phase One (ЛОК.)	PC			N11 (9) | L		9
Colin McRae Rally 04	PC			N5 (16) | G		8
Commandos 3: Destination Berlin	PC				N1 (27)	
Conan	PC			N4 (13) | L		7
Conan (ЛОК.)	PC			N12 (7) | L		9
Conflict: Vietnam	PC				N12 (26)	
Counter-Strike: Source	PC			N11 (19) | L		7
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	PS2/Xbox/GC			N10 (19) | A		8
Crusader Kings	PC			N7 (13,15) | M	N9 (27)	9
Crusader Kings (ЛОК.)	PC			N11 (9) | M		8
Dark Fall 2: Lights Out	PC			N10 (11) | L		8
D-Day (ЛОК.)	PC			N12 (7) | M		9
Dead Man's Hand	PC				N5 (27)	
Dead to Rights (ЛОК.)	PC			N2 (3) | L		5
Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre	PC			N3 (11) | AR		7
Desert Rats vs. Afrika Korps	PC			N4 (12) | LE		7
Desert Thunder	PC				N1 (27)	
Deus Ex: Invisible War	PC			N1 (13) | K+L		6
Disciples 2: Rise of the Elves	PC			N1 (12) | B+L		8
Disgaea, Hour of Darkness	PS2			N1 (8) | T		7
Doom 3	PC		EE: N9 (21) | L	N9 (16-17) | LE	N10 (26)	9
Driv3r	PC	N9 (31) | D				
Dungeon Keeper 2	PC			N11 (25) | KR		ПП
Dungeon Siege 2	PC	N11 (32) | D				
Dungeon Siege: Legends of Aranna	PC				N2 (27)	
Empires: Dawn of the Modern World (ЛОК.)	PC			N4 (10) | L		7
Evil Genius	PC	N8 (32) | D				
Evil Genius	PC			N11 (11) | D		7
Evolva: Риск заражения (ЛОК.)	PC			N9 (7) | L		8
F.E.A.R.	PC	N10 (32) | D				
F-117 Stealth Fighter	PC			N1 (25) | LA		ПП
Fall: Last Days of Gaia	PC	N4 (31) | D				
Far Cry	PC			N4 (16) | N	N4 (27)	9
Far Cry (ЛОК.)	PC			N7 (3) | L		9
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly	PS2			N2 (9) | T		9
FIFA 2004	PS2			N7 (23) | A		9
FIFA 2004: Российская премьер-лига	PC			N10 (9) | M		7
FIFA 2005	PC			N11 (13) | M		7
Final Fantasy Tactics Advance	GBA			N2 (8) | T		8
Final Fantasy X-2	PS2			N1 (9) | T		9
Firestarter	PC			N2 (14) | R		6
Full Spectrum Warrior	PC			N11 (12) | L	N12 (26)	8
Gladiator: Sword of Vengeance	PC				N2 (27)	
Gorky Zero: Beyond Honor	PC			N2 (16) | N	N9 (27)	7
Ground Control 2: Operation Exodus	PC		N9 (8,11), N10 (8-9) | L	N8 (16-17) | L	N10 (26)	9
Ground Control 2: Operation Exodus (ЛОК.)	PC			N12 (7) | L		9
GTA: San Andreas	PC	N7 (31) | N				
Half-Life 2	PC			N12 (16-17) | N+LE		9+8
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	PC			N7 (15) | KR	N9 (27)	9
Hearts of Iron: Platinum	PC			N12 (28) | M		8
Hitman: Contracts	PC	N4 (31) | R	N7 (20-21) | P	N6 (17) | R	N7 (26)	9
Homeworld 2 (ЛОК.)	PC			N4 (10) | L		9
Imperial Glory	PC	N10 (30) | M				
James Bond 007: Nightfire	PC			N1 (29) | T	N1 (27)	7
Joint Operations: Typhoon Rising	PC			N8 (13) | H		7
Jorney to the Centre of the Earth	PC		N2 (20-21) | E			
Knights of Honor	PC	N2 (32) | R		N12 (9,11) | M		8
Knights of Honor (ЛОК.)	PC			N12 (9) | M		8
Knights of the Temple	PC			N5 (10-11) | L		5
Kohan II	PC			N11 (10) | M		8
Korea: Forgotten Conflict	PC				N1 (27)	
Kult: Heretic Kingdoms	PC			N12 (15) | L		8
Kyodai Mahjongg	PC			N2 (25) | LA		ПП
Laser Squad Nemesis (ЛОК.)	PC			N9 (7) | M		5
Legacy of Kain: Defiance	PC			N2 (15) | R		8
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	PC			N12 (30) | L		7
Lionheart (ЛОК.)	PC			N11 (7) | M		8
Lock On: Modern Air Combat	PC			N2 (17) | G		7
Lock on: Современная боевая авиация (ЛОК.)	PC			N1 (3) | L		8
Lords of Everquest	PC				N1 (27)	
Lords of Magic (ЛОК.)	PC			N12 (7) | M		7
Lords of the Realm 3	PC			N5 (15) | D	N5 (27)	6
Magic the Gathering: Battlegrounds	PC			N1 (11) | B		7
Manhunt	PC				N10 (26)	
Mashed	PC			N8 (12) | G		7
Massive Assault	PC			N2 (11) | H		8
MDK 2: Armageddon	PC			N8 (3) | L		9
Medieval Conquest	PC				N10 (26)	
Metalheart: Replicants Rampage	PC	N9 (31) | D				
Michael Schumacher – World Tour Kart 2004	PC			N7 (10) | G		7
MU Online	PC			N3 (21) | L		8
Naxagen: Deathmatch (ЛОК.)	PC			N12 (7) | L		7
NBA Live 2004	PC				N2 (27)	
Need for Speed: Underground	PC			N1 (10) | LE	N1, N8 (27)	8
Need for Speed: Underground 2	PC		ADV:N12(12-13)|H	N12(12-18) | H		9
Neighbours from Hell 2: On Vacation ("Как достать соседа 2")	PC			N4 (18) | AR		8
Neverwinter Nights: Hordes of Underdark	PC			N2 (18) | T		7
Nexus	PC	N2 (32) | D				
Nightshade	PS2			N4 (8) | T		7
Nitro Family (ЛОК.)	PC			N8 (3) | L		8
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K.	PC			N1 (19) | R		6
Onimusha 3: Demon Siege	PS2			N8 (18) | T		8
Onimusha: Warlords	PC			N3 (13) | L		7
Painkiller	PC	N4 (32) | R	FAQ: N6 (21) | L	N5 (14) | R	N5 (27)	9
Painkiller: Крещённый кровью (ЛОК.)	PC			N8 (3) | L		7
Planescape: Torment	PC			N9 (25) | D		ПП
Port Royale 2 (ЛОК.)	PC			N11 (7) | M		6
Postal 2: Апокалипсис	PC			N9 (14) | L		3
Prince of Persia: The Sands of Time	PC			N1 (16) | L		9
Ragnarok	PC			N4 (21, 29) | B		9
Ratchet & Going Commando	PS2			N6 (18) | T		9
Resident Evil	GC			N1 (9) | A		8
Resident Evil: Outbreak	PS2			N8 (19) | A		
Return Fire	PC			N3 (25) | GD		ДУ
Richard Burns Rally	PC			N10 (13) | G		9
Rise of Nations: Thrones & Patriots	PC			N6 (11) | D	N7 (26)	7
Rome: Total War	PC	N6 (32) | D		N11 (14-15) | M	N12 (26)	9
Sacred	PC			N4 (13) | L	N5 (27)	9
School Tycoon	PC			N3 (15) | B		7
Scooby Doo 2: Monsters Unleashed	PC			N9 (25) | P		ДУ
Seek and Destroy	PC			N4 (25) | LA		ПП
Septerra Core	PC			N7 (25) | D		ПП
Settlers: Heritage of Kings	PC	N11 (30) | D				
Shadow Vault	PC	N1 (31) | R		N7 (12) | KR		6
Shellshock: Nam'67	PC				N10 (26)	
Shrek 2: The Game	PC			N8 (25) | P		ДУ
Shrine Circus Tycoon	PC				N9 (27)	
Silent Hill 3	PC		FAQ: N1 (22) | L			
Silent Hill 4: The Room	PC		N12 (22-23) | B	N10 (17-18) | L		6
Singles: Flirt up your Life	PC			N4 (18) | L		6
Sitting Ducks	PC			N5 (25) | AR		ДУ
Soldner: Secret Wars	PC			N7 (11-12) | LE		4
Spartan	PC			N6 (12-13) | M		8
Spellforce: The Breath of Winter	PC			N10 (14) | M		7
Spellforce: The Breath of Winter (ЛОК.)	PC			N11 (7) | M		6
Spellforce: The Order of Dawn	PC			N1 (17) | R	N1 (27)	9
SSX 3	PS2/Xbox/GC			N4 (9) | T		9
Star Wars: Battlefront	PC	N5 (32) | D		N11 (17) | L		8
Star Wars: Knights of the old Republic	PC			N1 (14-15) | N	N1 (27)	9
Star Wars: Knights of the old Republic 2: The Sith Lords	PC	N10 (31) | D				
Star Wars: Republic Commando	PC	N5 (32) | D				
Suffering, The	PC			N7 (19) | L		6
Syberia 2	PC		N7 (8-9) | H	N5 (17) | N		8
The Dark Legions (ЛОК.)	PC			N12 (7) | M		4
The Elder Scrolls 4: Oblivion	PC	N10 (31) | N				
The Great Escape: Великий побег	PC			N3 (10) | L		8
The Hobbit	PC			N1 (25) | D		ДУ
The Hobbit (ЛОК.)	PC			N11 (7) | M		8
The Lord of the Rings: War of the Ring	PC			N1 (28) | D		6
The Sims 2	PC			N10 (16) | L	N10 (26)	9
The Witcher	PC	N9 (32) | R				
Thief 3: Deadly Shadows	PC		N8 (20-21) | p	N7 (16-17) | LE	N7 (26)	9
Thunderbolt 2	PC				N9 (27)	
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	PC			N5 (18) | D		7
Tom Clancy's Splinter Cell 3	PC	N7 (32) | L				
Tom Clancy's Splinter Cell: Mission Pack	PC			N3 (12) | LE		7
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PC	N3 (32) | R		N5 (12-13) | L	N7 (26)	8
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (ЛОК.)	PC			N11 (9) | L		6
Total Club Manager 2005	PC			N12 (31) | M		8
Traffic Giant / Транспортный Олигарх	PC				N10 (26)	
Tribes: Vengeance	PC			N12 (10-11) | L+R	N12 (26)	7+9
True Crime: Streets of LA	PS2, Xbox, GC			N5 (8) | T		8
True Crime: Streets of LA	PC			N7 (14) | KR	N7 (26)	8
UEFA Euro 2004	PC			N6 (13) | M		7
UFO: Нашествие (ЛОК.)	PC			N2 (3) | L		8
Unreal Tournament 2004	PC			N4 (28-29) | LE	N4 (27)	9
Urban Freestyle Soccer	PC				N2 (27)	
Victoria: An Empire Under the Sun	PC				N1 (27)	
Vietcong: Fist Alpha	PC			N3 (11) | ST		7
Virtua Fighter 4: Evolution	PS2			N3 (8) | T		9
Warhammer 40000: Dawn of War	PC	N6 (31) | D		N11 (15,16) | L	N12 (26)	9
Warlords 3: Battlecry	PC			N7 (18) | L		7
Wars and Warriors: Joan of Arc	PC			N4 (15) | L, T		7
Wings of War	PC			N10 (12) | G		8
X-2: The Threat	PC			N2 (12) | G		9
Xenosaga Episode One: Der Wille Zur Macht	PS2			N3 (9) | T		8
XIII	PC			N1 (18) | R	N1 (27)	7
Xpand Rally	PC			N12 (14) | G		9
Zoo Empire (ЛОК.)	PC			N11 (7) | M		8
Антошка и Чудище морское	PC			N3 (25) | P		ДУ
Большое шахматное путешествие	PC			N8 (25) | P		ДУ
Братец Медвежонок	PC			N5 (25) | KR		ДУ
Братья Пилоты 3D, дело об огородных вредителях	PC			N12 (29) | E		6
Братья Пилоты: Обратная сторона Земли	PC		N9 (9) | E	N8 (15) | E		8
Братья Пилоты: Олимпиада	PC			N12 (29) | N		7
Бумер: Сорванные башни	PC			N1 (3) | L		9
В тылу врага	PC			N8 (14) | R		9
Варлорды IV: Герои Этерии (ЛОК.)	PC			N4 (10) | L		7
Властители земель III (ЛОК.)	PC			N10 (7) | M		9
Власть Закона	PC			N6 (10-11) | B		8
Вторая Мировая	PC	N9 (30) | M				
Вьетконг (ЛОК.)	PC			N1 (3) | L	N1 (27)	6
Галактические цивилизации (ЛОК.)	PC			N10 (7) | M		5
Гангстер (ЛОК.)	PC			N9 (7) | L		5
ГРОМ (ЛОК.)	PC			N1 (3) | L		6
Дальнобойщики 3	PC	N1 (31) | R				
Жабы (ЛОК.)	PC			N1 (25) | D		ДУ
Жаркое лето 1943	PC			N9 (15) | M		7
Закон и Порядок: Смерть за деньги	PC		N3 (18-19) | S			
Звёздные волки	PC	N11 (31) | M		N12 (18) | M		8
Зевс – повелитель Олимпа (ЛОК.)	PC			N10 (7) | M		8
Златогорье 2: Холодные небеса	PC			N3 (14) | L		8
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения "Второй фронт"	PC			N3 (12) | G		6
Камень ночи (ЛОК.)	PC			N9 (7) | L		8
Клинок доблести	PC			N4 (10) | L		6
Князь Тьмы (ЛОК.)	PC			N6 (3) | M		7
Коммандос: цыплячий спецназ	PC			N12 (25) | P		6 (ДУ)
Король друидов 2: Пунические войны	PC			N3 (10) | L		7
Корсары 2: дети	PC	N8 (31) | G				
Космические рейнджеры 2	PC	N1 (30) | D				
Красавица или Чудовище	PC			N5 (25) | P		ДУ
Кузя: Жукодром	PC			N4 (25) | P		ДУ
Летние Игры: Афины 2004 (ЛОК.)	PC			N10 (7) | M		8
Лорды Войны: Battlecry 3 (ЛОК.)	PC			N8 (3) | L		7
Мерседес. Мировые гонки (ЛОК.)	PC			N7 (3) | L		8
Механоиды	PC			N4 (11) | L		7
Морпех против терроризма (ЛОК.)	PC			N3 (10) | L		4
Морской хогник С	PC	N6 (31) | G				
Ну погоди! Выпуск 3: песня для зайца	PC			N4 (25) | P		ДУ
Одиссея капитана Блада	PC	N8 (31) | G				
Операция Silent Storm: Часовые (Silent Storm: Sentinels)	PC			N6 (15) | T		8
Осада (Besieger)	PC			N6 (16) | D	N8 (27)	8
Периметр	PC	N3 (32) | D				
Периметр	PC		N8 (8-9) | LE	N5 (14) | L		9
Полная труба	PC		N4 (19) | E	N4 (19) | E		7
Привидение Тимми	PC			N6 (25) | P		ДУ
Приключение Джимми	PC			N2 (25) | P		ДУ
Принц Персии (ЛОК.)	PC			N2 (3) | L		6
Пустынные крысы против корпуса "Африка" (ЛОК.)	PC			N7 (3) | L		9
Рекс и сокровища пиратов	PC			N7 (25) | P		ДУ
Сломанный меч 3: Спящий дракон (ЛОК.)	PC			N7 (3) | L		5
Спартанцы, Легион III (ЛОК.)	PC			N10 (7) | M		9
Стальные монстры	PC	N12 (31-32) | M				
Судья Дредд (ЛОК.)	PC			N4 (10) | L		8
Сфера	PC			N1 (21) | N		7
Таинственный остров	PC			N10 (25) | M		8 (ДУ)
Тайна третьей планеты	PC			N3 (25) | P		ДУ
Ужастик в доме на холме	PC			N9 (25) | P		ДУ
Цивилизация. Войны античного мира (Mare Nostrum)	PC			N10 (10) | M		8
Частная клиника (ЛОК.)	PC			N10 (7) | M		9
Штурм: Западный фронт (ЛОК.)	PC			N2 (3) | L		8

*Координаты статей представлены в формате NX (Y) I Z, где X — номер "ВР" (за 2004 год, для получения "общего" номера добавьте к этому числу 48), Y — страница(-ы) в этом номере, Z — автор материала. Знак "+" означает наличие "мнения" другого автора (в графе "оценка" через "+" выставляется оценка автора мнения). Другие обозначения: ДУ — статья публиковалась в "Детском Уголке"), ЛОК. — локализация (в графе оценка выставляется оценка за локализацию), ПП — статья выходила в "Пыльных полках", FAQ — ответы на часто задаваемые вопросы, ADV — советы, PC — компьютер, PSOne — Sony Playstation, PS2 — Sony Playstation 2, GC — GameCube, Xbox — Xbox, DC — Sega Dreamcast, GBA — Game Boy Advance. * — показывает, версии игры для каких платформ рассматривались в рамках приведённых в таблице материалов "ВР"*

Название материала — Координаты | автор(-ы)

[не]дорого и сердито
Чувствительность и точность (Genius Cordless Optical Wheel Mouse) ... N1 (7) | S
Genius Speed Wheel 3 ... N1 (7) | S
Хоть в приставку, хоть в PC ... N2 (7) | S
Хватило бы пальцев... (Genius Netscroll+ Superior) ... N3 (7) | S
Колонки-фонарики ... N3 (7) | S
Оптическая мышь A4TECH Rainbow Red Shining Optical (SWOP-3) ... N4 (7) | S
Defender Gaming Keyboard KPD-0250 ... N5 (7) | S
Геймпад Thrustmaster 360 Modena Upad Force ... N5 (7) | H
Устройства виртуальной реальности 2004 ... N6 (7) | KR
Genius Speed Wheel 3 Vibration ... N7 (7) | S
N-Gage QD: виртуальные радости в кармане ... N8 (7) | L

Другие миры
Мир глазами японцев ... N3 (28-29) | T
Толкин и Средиземье ... N8 (28-29) | M
"Ночной Дозор" ... N8 (29) | N
Толкин и Средиземье. Часть 2 ... N9 (28-29) | M
Толкин и Средиземье. Часть 3 ... N10 (29) | M
Средиземье в играх ... N11 (28-29) LE

Ликбез/Вопрос-Ответ/Что есть что
Умей корректно задавать вопросы и находить ответы самостоятельно ... N3 (22-23) | N
Трёхмерная графика для геймера ... N9 (18-19), N10 (28), N11 (22-23) | N

Игры людей
Кто виноват? ... N5 (26) | L
Неправильные игры ... N6 (22) | L

Ретроспектива
История Resident Evil ... N3 (30-31) | A

Чтиво
Цена героя ... N5 (28-30) | AK

Путеводитель On-Line
Синглплеерные моды для Half-Life ... N7 (21-22) | P
Расскажи о своей жизни людям (LiveJournal) ... N9 (23) | A
Милитаризм ... N10 (22) | DA
Флеш-игры ... N11 (21) | V

Моды
Natural Selection: выживают сильнейшие ... N3 (20) | N

Итоги / Анонс
Лучшие игры года (Игра года — "SW: KoToR") ... N2 (28-29)
"Что-где 2003" ... N2 (30-31)
Игроград в Городе Ангелов (E3'2004) ... N6 (28-30) | D, N

Правдёж
Железные Дровосеки, кто они? ... N1 (23) | SM
Кушать подано! ... N1 (23) | BN
Трудовые будни геймера ... N4 (30) | BN
5 признаков, что вы... ... N4 (30) | BN

Интервью
Космические рейнджеры 2: интервью с Ильей Плюсниным ... N1 (30) | N

Настольные игры
Magic: The Gathering ... N5 (31) | M
Magic: The Gathering – часть 2 ... N8 (10) | M
Сумерки Империи ... N9 (12) | M
Новые "Технологии". Атлантида (обзор, 6/10) ... N12 (8) | M

Приставки
Будущее приставок ... N5 (8) | A

Креатив
Morrowind Construction Set, или что сделать, когда нечего делать ... N2, N4 (22), N3 (26) | AN
Game Maker: делаем игры своими руками ... N2 (23) | AR
Игровая психология. Часть 1. Знакомство ... N4 (24) | VS
Игровая психология. Часть 2. Модель общения ... N5 (22-23) | VS
Текстовый квест своими руками ... N6 (23) | SK
Игровая психология. Часть 2. Модель общения ... N8 (22-23) | VS
Модификация в Wolfenstein ... N10 (23) | Q
MODный Quake ... N10 (23) | ER
MODный Quake. Программная часть. ... N11 (20) | ER

Подробности / Кстати
Суровая реальность хардкора в Crimsonland ... N1 (20) | G
Секреты, секретики и просто "нычки" на De_dust2 ... N1 (20) | AC
Тактика выживания, или Как стать миллионером в Crimsonland ... N3 (20) | H
Как правильно выбирать между добром и злом ... N4 (20) | H
Sacred. Советы и секреты ... N5 (20) | H
Jagged Alliance 2,5 – Wildfire ... N6 (20) | KR
ЗаDOOMчивые твари ... N9 (21) | L
Укрощение строптивого, или Как настроить Doom 3 по своему вкусу ... N9 (21) | L
Beyond Divinity. Ролевая система. ... N10 (20-21) | M
Контра по модему ... N10 (23) | BC
Crusader Kings: советы и секреты ... N11 (8-9) | M
Crusader Kings: советы и секреты Часть 2. Люди, деньги и война ... N12 (20-21) | M

Карманные игры / Мобильные игры
Выпуск 1: Warfare Incorporated, Marble Words, Tomb Raider N7 (26) | R
Игры для КПК HP iPAQ 1940 (Virtual Pool Mobile, Snails 1.9 ... N8 (26) | R
Игры для КПК (HP iPAQ h1930) – Counter Sheep, BugLord, Spawn ... N9 (26) | R
Игры для мобильного телефона (Rainbow Six, Siberian Strike, Bubbletris...) ... N9 (26) | AR
Мобильные игры: Arrow Bot, Snatch Action, Lord of the Rings – Return of the King... ... N10 (26) | AR
The Sims: Bustin' Out (обзор, 9/10) ... N11 (26) | L
Игры для смартфонов (Asphalt: Urban GT, Dragonfire, Fantom Overdrive...) ... N12 (26) | P

Знай наших!
Nival Interactive ... N6 (28-31) | N

БЛИЦ
Тема 1: "Как относится к вашему увлечению компьютерными играми ваша семья?" ... N1 (6) | N
Тема 2: "Игровые сны" ... N2 (6) | N
Тема 3: "Игра, которую бы написал" ... N3 (6) | N
Тема 4: "Мой любимый персонаж компьютерных игр" ... N4 (6) | N
Тема 5: "Рекорд, которым я горжусь" ... N5 (6) | N
Тема 6: "Какая игра повлияла на меня сильнее всего?" ... N6 (6) | N
Тема 7: "Какие последствия принесла бы реальная виртуальность?" ... N7 (6) | N
Тема 8: "Клубная жизнь" ... N8 (6) | N
Тема 9: "Будущее игр" ... N9 (6) | N
Тема 10: "Кто виноват и что делать?" ... N10 (6) | N
Тема 11: "Каков основной недостаток компьютерных игр?" ... N11 (6) | N
Тема 12: "Ламеры, которые нас удивили" ... N12 (6) | N

Кино
Выпуск 1: "Убить Билла-1", "Пираты Карибского Моря", "Двойной Форсаж" ... N1 (24) | S, L
Выпуск 2: "Королевская Битва 2", "Властелин Колец: Возвращение короля" и др. ... N2 (24) | L, H, T
Выпуск 3: "Шматрица", "Телефонная будка", "Агент Джонни Инглиш" ... N3 (24) | S, H
Выпуск 4: "Эффект Близнецов", "Великолепная афёра", "Сбежавшее жюри" ... N4 (24) | H
Выпуск 5: Готика", "Медальон", "Эффект бабочки" и др. ... N5 (24) | H, L
Выпуск 6: "Старски и Хатч", "21 грамм", "Невезучие" ... N6 (24) | H, G
Выпуск 7: "Убить Билла-2", "Хеллбой", "Послезавтра" ... N7 (24) | KR, H
Выпуск 8: "Хроники Риддика", "Оптом дешевле", "Забирая жизни" ... N8 (24) | KR, H
Выпуск 9: "Превосходство Борна", "Дрянные девчонки", "Я, Робот" ... N9 (24) | KR, H,
Выпуск 10: "Соседка", "Король Артур", "Терминал", "Соучастник" ... N10 (24-25) | KR, H
Выпуск 11: "Чужие против Хищника", "Бессмертные: война миров" ... N11 (24) | KR, H
Выпуск 12: "Сотовый", "Подводная братва", "Гарфилд", "Забытый" ... N12 (24) | KR, H

Эмуляторы
Эмуляторы консолей (Capcom CPS-1, Sega, Neo-Geo...) ... N8 (11) | P
Эмуляторы консолей II (NES, SNES, Nintendo 64...) ... N8 (11) | P

Авторы: таблица сокращений

Сокращение	Реальное имя	Никнейм
A	Андрей ЕГОРОВ	
AR	Михаил ВОРОНЕЦКИЙ	AlienRaven
B	Алексей ВОЛЧОК	BladeL
D	Дмитрий БОЙЧЕНКО	Dwarf
E	Сергей ШАРКО	Ejik
G	Игорь СТАНКЕВИЧ	Garrick
H		Highcoaster
K	Константин ШИЯН	Klaster
KR		Krewuez
LE	Павел КУРМАЗ	Leviafan
L	Виталий КАЗУНОВ	Lockust
M	Андрей ОКУШКО	Morgul Angmarsky
N	Николай ЩЕТЬКО	Nickky
P	Виктор ДАШКЕВИЧ	Prof
R	Виктор ЗАЙКОВСКИЙ	Roll
S	Иван КОВАЛЕВ	Silentman
T	Александр ТУТЕВИЧ	Tiamat
AC		AloneCat
AK	Алесь Куламеса	
AN		Ancorio
BC		Borisovdan
BN	Павел БРЕЛЬ	Barney
DA		Dr. Archi
EB	Евгений Баканович	
ER	Олег Кравченко	erRor
G		Gluck
GD	Сергей Юшко	Gedemin
KR	Кристофер Ихихо	Кристофер
LA		Lt. Anton
Q		Qman
SK	Михаил Федотов	kype@R
SM		STIGMASTER
ST		Stinger
V	Андрей Радзевич	VampiR
VS	Владимир Сивицкий	
Y	Сергей Дечко	Yue Tenshi

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 63161 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". E-mail: vr@nestormedia.com. Шеф-редактор Марина Бирюкова. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 31.12.2004 г. в 12.00. Тираж 34.357 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", РБ, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 7875.



Январь

П	В	С	Ч	П	С	В
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Февраль

П	В	С	Ч	П	С	В
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Март

П	В	С	Ч	П	С	В
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Апрель

П	В	С	Ч	П	С	В
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Май

П	В	С	Ч	П	С	В
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Июнь

П	В	С	Ч	П	С	В
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Июль

П	В	С	Ч	П	С	В
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Август

П	В	С	Ч	П	С	В
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Сентябрь

П	В	С	Ч	П	С	В
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Октябрь

П	В	С	Ч	П	С	В
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Ноябрь

П	В	С	Ч	П	С	В
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Декабрь

П	В	С	Ч	П	С	В
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	